

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK

4/96

MAGNA
MEDIA



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

DM 5,80

65 45,-/sh 5,80/Lit 8400
inkl 7,30/Lit 140/plus 850

VIDEO
GAMES

Die
Nr.1

DIE PLAYSTATION-SENSATION

Final Fantasy VII

ENDLICH AUF PLAYSTATION

Wing Commander III

Zum Anfordern:
**Kostenlose
Demo-CDs
für Playstation
und Saturn**



**Alle Cheats
zu Earthworm Jim**

DISNEYS FILMHIT FÜR SUPER NINTENDO

TOY STORY

Stirb langsam
Gnadenlose 32-Bit-Action
in „Die Hard-Trilogie“

SOFTWEAR



Die Fahrleidenschaft: Wo bitte geht's nach St. Tropez? Für Stefanie kein Problem. Sie ist in turbogelbes **Latex** gehüllt (Rubber Clubber DM 119,99), trägt ein mit Pailletten besetztes, nettes Etwas von Rhinestone Warehouse und eine **Brille im Jackie-O-Stil** (Hey, Hey, Hey! JFK! DM 64,90). Am ausgestreckten Arm präsentiert sie ihre scharfe **Pistenjackete**, ein Geschenk der tragisch ums Leben gekommenen Rennlegende Johnny Schotternarbe.

Das Triebwerk: EAs **Need For Speed** für die **PlayStation**. Steffi hat die Wahl zwischen acht originalgetreuen leistungsstarken Sportboliden, mit denen sie im **Zwei-Spieler-Modus reale Rennstrecken** unter **physikalisch exakten Bedingungen** entlangheizen kann. All das mit **flüssiger Grafik**, die deutlich besser aussieht als das Ergebnis der Schönheitsoperation eines Modezaren.

Vollgas!

ROAD & TRACK ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hachette Filippacchi Magazines • The Need for Speed und Road Rash sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • Dieses Produkt wird nicht unterstützt oder genehmigt von den jeweiligen Automobilherstellern • Space Hulk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Blood Angels, Space Marines, Genestealers, Hive Mind und Patriarch sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.





ROAD & TRACK präsentiert

The Need for Speed™

von
Electronic Arts



Auch von Electronic Arts:

ROAD RASH
SPACE HULK



ELECTRONIC ARTS®

AUSGEBRÜTET!

Sony Playstation – Spiele

Agile Warrior F111 *	89,99
Alien Trilogy *	89,99
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,99
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cyberman *	89,99
Cyberia *	89,99
Defcon 5	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball *	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popolito *	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone	79,99
Jupiter Strike	79,99
Larry Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 89,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA in the Zone (US)	119,99
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed *	89,99
Off World Interceptor Extreme *	109,99
Panzer General *	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Power Serve Tennis	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer *	89,99
Rayman	89,95
Raiden Project	89,95
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
Total NBA 96 *	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
Zero Divide	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
Lenkrod inkl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
D *	79,99
Darius Gaiden *	79,99
Daytona USA	119,99
Deadly Skies *	89,99
Digital Pinball	109,95
Endorlun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popolito	89,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mystaria – Realm of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Robotica	99,95
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
True Pinball *	89,99
Victory Boxing	89,99
Victory Goal	119,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix *	99,99
Virtua Hydride	109,95
Virtua Racing	69,99
Waterworld *	AKTIONSPREIS 89,99
Wing Arms (Import)	109,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrod)	129,95
Backup Memory *	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	39,99
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY



Playstation

Grundgerät 499,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
Verpackungskosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Nintendo 64

Mit dem offiziellen Start des Nintendo 64, hierzulande auch als Ultra 64 geläufig, ist das so eine Sache. Englische und deutsche Magazine hatten schon unmittelbar nach der Shoshikai-Messe Skepsis geäußert, ob der versprochene Erscheinungstermin Ende April in Japan wirklich zu halten sein werde. Nintendo of Europe hatte auf solche Töne seinerzeit ziemlich verärgert reagiert – wie man sich denn als vom Markt abhängiges Fachmagazin angesichts der angespannten Lage solche Statements leisten könne! Jetzt wurde die Skepsis offiziell bestätigt: Der Start des Nintendo 64 wurde auf den 23. Juni 1996 verschoben. Zwar dürfen Großhändler ihre Bestellungen ab dem 21. April aufgeben, doch das ändert nichts daran, daß die Auslieferung dann noch gute acht Wochen dauern wird.

Begründet hat Nintendo die wiederholte Verzögerung mit zwei wesentlichen Punkten: Erstens konnten die ersten 500 000 Geräte (die noch nicht einmal den Bedarf für den japanischen Markt decken, geschweige denn für den Rest der Welt) deswegen nicht fertig montiert werden, weil es Probleme bei Fertigstellung bzw.

Lieferbarkeit der Zentralprozessoren sowie mit den Speicherbausteinen gab. Zweitens habe es Verzögerungen mit "Super Mario 64" gegeben: Entwicklungs-Chef und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto war mit einigen Details nicht zufrieden. Schon auf der Shoshinkai hatte er gesagt "Ich hätte gerne bis August Zeit".

Das Nintendo 64 wird 25 000 Yen kosten, etwa 350 Mark. Ein Spiel soll umgerechnet rund 140 Mark kosten, zum Start sollen drei Titel lieferbar sein: Super Mario 64, Pilot Wings sowie ein Shogi-Spiel, eine japanische Schach-Variante, die so schnell nicht außerhalb Japans auftauchen dürfte. So unbequem diese Tatsache für alle Beteiligten auch sein mag, aber Nintendo gibt in dieser Phase kein sehr glückliches Bild ab...



Das Nintendo 64 wird mit einem erstklassigen Controller ausgeliefert. Spielmodule müssen zugekauft werden, ein Bundle-Angebot gibt es zunächst nicht.



Mario-Erfinder Miyamoto (r.) auf der Shoshinkai: "Ich hätte gerne bis August Zeit"

Euer Video Games Team

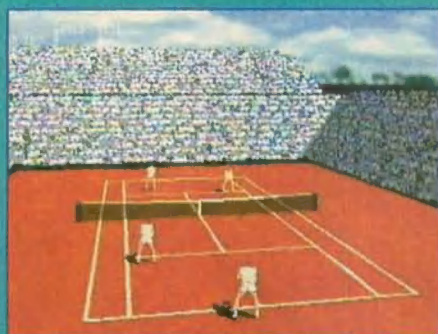


Neue Renner,
neue Kurse,
dazu dieser
weiße Flitzer,
Ridge Racer Revolution
bietet alles, was das
Rennfahrerherz begehrt

66



14
Selten so
gekracht -
es wird viel
geschossen
in **Die Hard Trilogy**, der
Spieleumsetzung der drei
Stirb-Langsam-Filme



20
Wolfgang ist für Euch nach
England geflogen und hat sich
bei Codemasters mit den
Entwicklern von **Pete Sampras
Extreme** für die Playstation unterhalten



68
Basketball ist in, das weiß
auch Sony und veröffentlicht
mit **Total NBA '96** einen erst-
klassigen Konkurrenten zu
NBA In the Zone und **NBA Jam**



100
Endlich gibt's wieder Futter
für deutsche Rollenspiel-
Fans. **Breath of Fire 2** wird
Euch einige Wochen lang
schlaflose Nächte bereiten



88
Ob es sich überhaupt
noch lohnt, den nächsten
Streetfighter-Titel zu erste-
hen, erzählt Euch Wolfgang
im Test der PSX- und Saturn-Version

NEWS

- Final Fantasy 7 _____ 8
mit Squaresoft-Interview
- Die Hard Trilogy _____ 14
- Resident Evil _____ 18
- Pete Sampras Extreme _____ 20
- Namco Museum Vol. 2 _____ 24
- Chronicles of the Sword _____ 25
- NEON - Zu Besuch beim Team _____ 26
- Wipeout _____ 32
- The Story of Thor _____ 33
- Playstation-News _____ 34
- Saturn-News _____ 38
- Neo-Geo-News _____ 40
- April-Special: PR-Profil _____ 42

TIPS & TRICKS

- Thunderhawk 2 (SAT/PSX) _____ 48
- Donkey Kong Country 2 (SN) _____ 51
- Earthworm Jim 2 (SN/MD) _____ 51
- Izzy's Quest (SN) _____ 52
- Sega Rally '95 (SAT) _____ 53
- Comix Zone (MD) _____ 53
- NBA Give'n Go (SN) _____ 53
- Secret of Evermore (SN) _____ 54
- Battle Arena Toshinden (PSX) _____ 54
- SF - The Movie (PSX/SAT) _____ 54
- Breath of Fire 2 (SN) _____ 54
- Virtua Fighter 2 (SAT) _____ 54
- Viewpoint (PSX) _____ 55
- Total Eclipse Turbo (PSX) _____ 55
- FIFA Soccer '96 (SAT) _____ 55
- Virtua Cop (SAT) _____ 56
- Loaded (PSX) _____ 56
- Rayman (SAT) _____ 56
- Johnny Bazzokatone (SAT) _____ 56
- Johnny Bazzokatone (PSX) _____ 56
- Lemmings 3D (PSX) _____ 57
- Spawn (SN) _____ 57
- Separation Anxiety _____ 57
- Dirt Trax FX (SN) _____ 58
- Super Bomberman 3 (SN) _____ 58
- Warhawk (PSX) _____ 58
- Das dicke Ende _____ 59

SPECIAL

- Virtual Reality _____ 106



86

Magic Carpet für Saturn und Playstation mischt den unverwechselbaren Charme des Orient mit aktueller 32-Bit-Grafik und verführerischer Musik



96

Ob Toy Story für SNES an die Klasse des Films heranreicht, erfahrt Ihr im großen Test



8

Rollenspieler aufgepaßt! Hier erfahrt Ihr alles über Final Fantasy 7 für die Playstation

TEST

SONY PLAYSTATION

- Ridge Racer Revolution _____ 66
- Total NBA '96 _____ 68
- Toshinden 2 _____ 70
- NFL Game Day _____ 72
- Criticom _____ 73
- Need for Speed _____ 74
- Zero Divide _____ 76
- Panzer General _____ 80
- World Cup Golf _____ 81
- Namco Museum Vol. 1 _____ 82
- Myst _____ 83
- Cyberia (mit 3DO) _____ 84
- Wing Commander 3 _____ 104

SEGA SATURN

- Magic Carpet (mit PSX) _____ 86
- Street Fighter Alpha (mit PSX) _____ 88
- Darkstalkers: Vampire Hunter _____ 90
- Alone in the Dark 2 _____ 92
- Valora Valley Golf _____ 94

SUPER NINTENDO

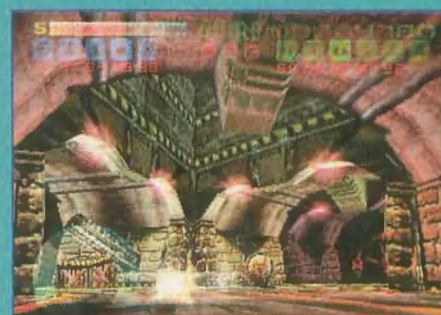
- Toy Story _____ 96
- Cutthroat Island _____ 98
- Final Fight 3 _____ 99
- Breath of Fire 2 _____ 100
- Waterworld _____ 103

MEGA DRIVE

- Cutthroat Island _____ 98

RUBRIKEN

- Szene-Chat _____ 41
- So bewerten wir _____ 44
- Hitparaden _____ 45
- Inserenten _____ 58
- Rat & Tat _____ 60
- Leserbriefе _____ 62
- Impressum _____ 110



26

Dirk war bei Neon und hat eines der wenigen deutschen Programmerteams interviewt



32

Kaum angekündigt, schon im Preview: Wipeout gibt's demnächst auch für Saturn

Kostenlose Demo CDs

Seite 31



Die Überraschung ist perfekt. Eigentlich wollte Square Anfang nächsten Jahres die Nintendo-64-Version von Final Fantasy 7 herausbringen. Stattdessen wurde daraus ein Playstation-Projekt.

Die japanische Rollenspielfabrik Square ist immer gut für eine Überraschung. Als wir in der vorigen Ausgabe einen Work-In-Progress-Bericht über die Nintendo 64-Version des Rollenspiels *Final Fantasy* ankündigten, wußte Square selbst noch nicht, daß eine Woche später dieses Projekt vorerst auf Eis gelegt werden würde. Da der Erscheinungstermin für das Nintendo 64 in Japan offiziell um weitere zwei Monate verschoben wurde (siehe Editorial) und noch immer nicht feststeht, wann das wiederbeschreibbare Laufwerk verfügbar sein wird, verwundert es eigentlich nicht mehr, daß auch die sog. Nintendo-treuen Hersteller jetzt nach anderen Konsolensystemen Ausschau halten. Nun steht definitiv fest, daß *Final Fantasy 7*, der direkte Nachfolger von *Final Fantasy 6* fürs Super Nintendo (US-Version: *Final Fantasy 3*) im Dezember dieses Jahres für voraussichtlich 5800 Yen (ca. 80 Mark) zuerst als Playstation-Spiel auf den Markt kommt. Aus zuverlässiger Quelle erfuhren wir über Meinungsverschiedenheiten

FINAL FANTASY VII™



So sieht eine "normale" Stage in Final Fantasy 7 aus. Die optische Qualität ist höchst bemerkenswert.

Auch das Innere eines Gebäudes betrachtet man nun aus der Quarterview-Perspektive

zwischen Square und Nintendo. Dabei ging es um die Forderung von Nintendo, Nintendo-64-Spieltitel nicht auf anderen Systemen (Playstation, Saturn) umzusetzen, womit Square nicht einverstanden war. Die Vorarbeit, die die Entwickler bisher auf einer SGI Onyx-Workstation geleistet hatten, wurde kurzerhand mit dem Playstation Entwickler-Toolkit bearbeitet und dafür das Nintendo-64-Kit nach Kyoto zurückgesandt. Offiziell heißt es jedoch, daß *Final Fantasy* fürs Nintendo 64 lediglich auf unbestimmte Zeit

verschoben wurde. "Der Grund, warum wir uns

für das Playstation-System entschieden haben, ist technisch begründet. Für die Grafik- und Sound-Daten waren für uns die Speichermöglichkeiten (N-64-Modul bzw. wiederbeschreibbares Laufwerk) auf dem Nintendo 64 nicht

ausreichend. *Final Fantasy 7* benötigt Daten im Größenbereich von einem Gigabit (!) und wird somit auf zwei Playstation-CDs ausgeliefert. Würden wir es hingegen auf dem Nintendo 64 umsetzen, müßten wir von unseren Endkunden Preise von ca. 10000 Yen (ca. 140 Mark) pro Modul verlangen. Und mit Sicherheit



Die Charaktere können auch während einer Kampfsequenz aus einer beliebigen Perspektive betrachtet werden.



Auch diesmal spielen phantasievolle Maschinen eine große Rolle



Die Bilder der Demo-Sequenz stammen von der Onyx-Workstation. Trotzdem sind qualitative Unterschiede zu den Playstation-Bildern kaum zu erkennen.



Eine typische Kampfsequenz in Final Fantasy 7, einmal aus der seitlichen Perspektive...

...einmal aus der Frontalperspektive betrachtet...



...und schließlich aus der Quarterview-Perspektive, wie wir es z.B. aus Beat'em Ups kennen.

würden wir für Final Fantasy 7 mehr als nur ein Modul benötigen. Sie werden mir zustimmen, daß solche Preise für ein einziges Spiel nicht durchsetzbar sind", meint dazu H.Yamashita, der Pressesprecher von Square. "Wenn sich die Möglichkeit bietet, könnten in Zukunft unsere Projekte auch für das Nintendo 64 oder den Sega Saturn umgesetzt werden. Doch vorerst möchten wir unsere Spiele auf der Playstation-Plattform entwickeln." Square hat sich also von Nintendo losgelöst und geht einen eigenen Weg. Was dies für das Entwicklungsteam von Final Fantasy 7 bedeutet, erläuterte uns der leitende Game-Director K. Kitase: "Bisher wurden beispielsweise für die Gegner-Sprites oder Hintergründe lediglich einige wenige Grafiken erarbeitet, die später nach dem Baukastensystem zusammengesetzt und jeweils mit unterschiedlicher Farbe coloriert wurden. Jetzt können wir jedes

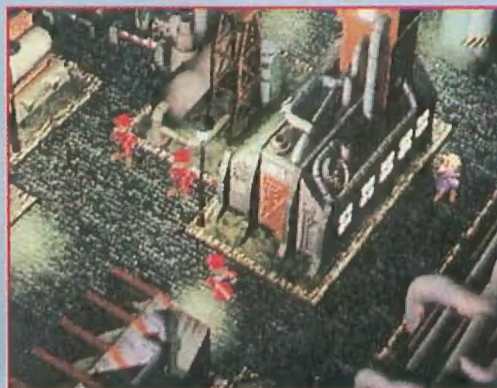
einzelne Objekt individuell gestalten. Es wäre theoretisch auch möglich, jedes einzelne Monster oder Bewohner von Städten neu zu zeichnen. Es hängt nur davon ab, wieviel Zeit uns zur Verfügung steht. Für mich persönlich ist die 3D-Darstellung am interessantesten, weil man nun auch die Methodik des Filmemachens anwenden kann, wie es bei vielen amerikanischen PC-Spielen mittlerweile üblich ist." Das Interesse am internationalen

Markt scheint bei Square generell vorhanden zu sein. So sind für den amerikanischen Markt ebenfalls Spiele geplant, jedoch Umsetzungen von älteren Titeln wie Chrono Trigger oder Front Mission für Windows 95. Diese werden ebenfalls in Form von CD-ROMs erscheinen. Auf die Frage, wie die Pläne für den europäischen Markt aussehen, erläutert T. Horii vom Sales Department: "Die Lösung, die uns vorschwebt, wäre, auf einem Spiel

mehrere Sprachen unterzubringen. In der Europa-Version von Final Fantasy 7 könnten somit sämtliche Texte und Sprachsamples auf Englisch, Französisch, Deutsch und vielleicht auch Spanisch auf ein CD-Set gepackt werden. Das spart enorme Kosten und vor allem viel Zeit. In Zukunft wollen wir, daß die Spiele weltweit zum gleichen Zeitpunkt erscheinen, aber wann wir dazu in der Lage sein werden, wissen wir selber noch nicht."



Diese vollanimierte Sequenz erinnert an einen Abenteuerfilm à la Indiana Jones

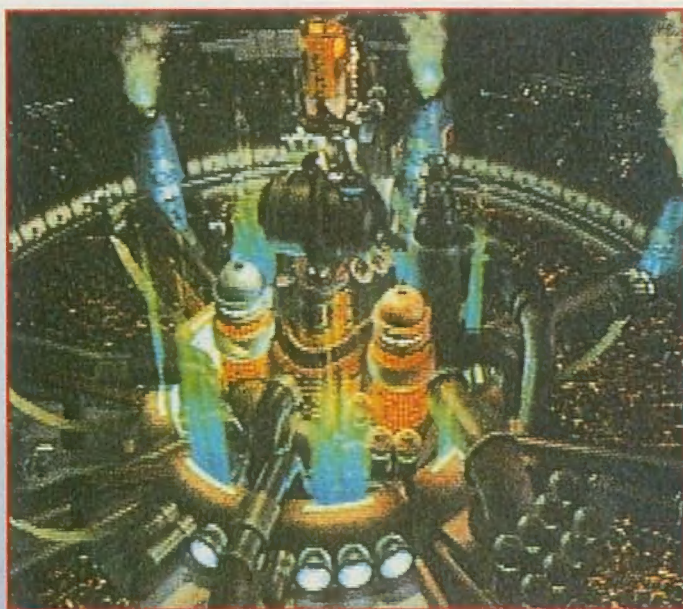


Gespräch mit N. Sakaguchi

Der Schöpfer der *Final Fantasy*-Saga Hironobu Sakaguchi agiert auch diesmal als Produzent. Der leidenschaftliche *Ultima*-Spieler hatte sich schon einmal in einem Gespräch mit Video Games über die begrenzten technischen Möglichkeiten des Super Nintendos beklagt. Wir wollten nun von ihm wissen, wie es konkret zu der Entscheidung kam, das Spiel für die Playstation herauszubringen.

VG: Warum und wann wurde entschieden, *Final Fantasy 7* für die Playstation herauszubringen?

Sakaguchi: Wir waren uns im Vorfeld darüber einig, daß unsere "Next Generation"-Spiele vor allem die Sinne des Spielers ansprechen sollten. Die grafische Präsentation und der Sound sind somit wichtiger Bestandteil unseres Spielkonzeptes. Letztes Jahr auf der Siggraph (Messe für Computergrafik in Amerika) stellten



Der Kampf zwischen Mensch und Maschine geht in FF7 weiter...

wir Demo-Sequenzen von *Final Fantasy* auf Polygon-Basis vor, die auf unserer Onyx-Workstation kreierte wurden. Im Laufe der Produktionsphase stellten wir fest, daß wir enorme Mengen von Daten benötigten, um all das zu realisieren, was wir wollten. Und das bewog uns, nach einer Konsolenplattform zu suchen, wo Speicherprobleme quasi nicht existieren.

VG: Warum kommt *Final Fantasy 7* auf zwei CDs?

Sakaguchi: Wie gerade schon gesagt, wollen wir bezüglich Grafik und Sound keine Kompromisse mehr eingehen. Wegen der enormen Datenmengen, die für *Final Fantasy 7* benötigt werden, haben wir uns schließlich dazu entschlossen, das Spiel auf zwei CDs auszuliefern.

VG: In *Final Fantasy 7* wird zum ersten Mal die Grafik in die dritte Dimension verlagert. Befürchten Sie nicht, daß durch die Polygon-Grafik die Charaktere kühl und starr wirken könnten?

Sakaguchi: Da durch das CD-ROM die Speicherprobleme entfallen, können wir nun beispielsweise für jede einzelne Spielsituation gesonderte Grafiken aufbauen. Auch die Kameraperspektive kann beliebig verändert werden. Im Gegensatz zu bisherigen *Final Fantasy*-Spielen sind wir auch nicht mehr dazu gezwungen, immer wieder die gleichen Daten für Gesichtszüge oder die Mimik einzusetzen. Ich denke, daß dadurch die "schauspielerischen" Qualitäten der Charaktere eher gesteigert werden können.

VG: Sie haben nun die Konsolenplattform gewechselt. Was wird sich in Zukunft bezüglich der Spiele ändern?

Sakaguchi: Die technischen Grenzen, die uns beim Super Nintendo Probleme bereiteten, hatten, entfallen nun gänzlich.



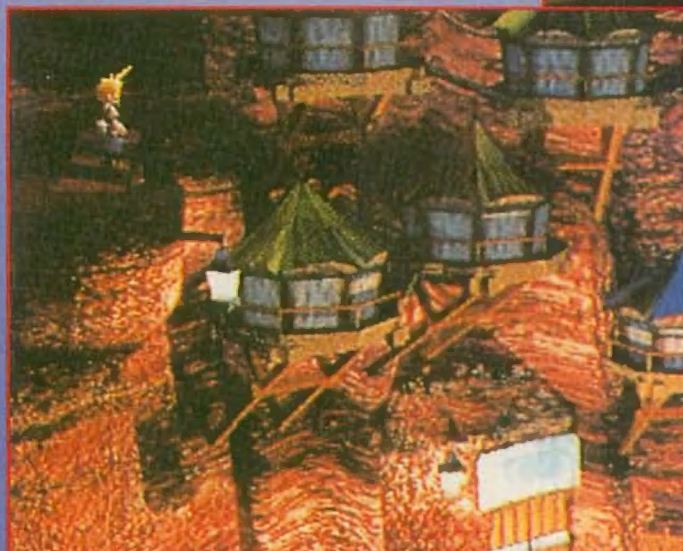
Die weibliche Charaktere Airis kämpft mit einem Metal-Rod, was darauf hindeutet, daß sie die Hell-Magie begerrscht



Eine Sequenz, die an *Secret of Mana* erinnert. Auch die Magie spielt in FF7 eine große Rolle.



Der Held Cloud hingegen, ist ein typischer Vertreter der Haudegen-Zunft. Er trägt ein überdimensionales Schwert.



Hier wurde ein Probemodell in den Hintergrund eingebaut. Es fehlt noch der letzte Schliff.

20% aller Junges haben Vogelmäße
die Kolen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für
schlechte Konsole-Soldner.



KONAMI STEINEL PARTNER



© 1995 Konami Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Konami ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Corporation. Konami ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Corporation.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.
Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du
gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:

Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime
zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.
„Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt
im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“
begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill
in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Das bedeutet, daß wir den Schwerpunkt bei der Entwicklung nicht nur auf das Storyboard legen müssen. Die Art der Präsentation von Grafik und Sound, die der Spielende nun mal direkt am Bildschirm zu spüren bekommt, wird sich natürlich verändern. Das führt dazu, daß der Spielende jede einzelne Sequenz viel intensiver "erleben" kann, ähnlich wie bei einem Spielfilm.

VG: Werden Sie auch für andere Konsolenplattformen Spiele produzieren?

Sakaguchi: Ich bin immer der Meinung, daß einem Spiel keine Einschränkungen durch die Hardware auferlegt werden dürfen. Wenn sich ein anderes System besser für ein Spiel eignet, sollte man das auch nutzen. Wir werden uns in Zukunft nicht mehr auf ein System beschränken.

VG: Welche Systeme außer der Playstation kommen zur Zeit noch in Betracht?

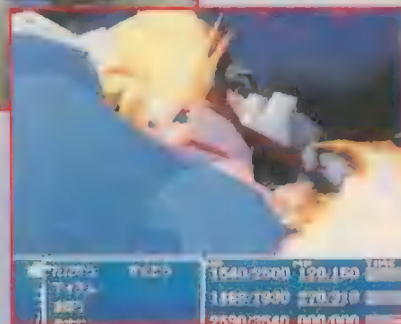
Sakaguchi: Wir arbeiten zur Zeit an den Windows-95-Versionen von älteren Square-Titeln. Windows 95 ist zwar keine Konsolenplattform, aber z.B. in den USA, wo mehr PCs im Umlauf sind als Super Nintendos, wären wir in der Lage, den Markt noch weiter auszubauen. Wir haben uns deshalb bereits mit Microsoft auch über die Umsetzungsmöglichkeiten auf der Nachfolgeversion Windows 97 unterhalten. Auch für den europäischen Markt wären PC-Umsetzungen sicherlich interessant.



Aus dieser Perspektive wirkt der Boßgegner bedrohlicher als er ist. Um ihn herum tummeln sich Ninja-Kämpfer.



Diese kleine Stadt ist in Gefahr. Alle Bewohner haben sich in Sicherheit gebracht.



Huch! Ballate trägt ein Maschinengewehr als Armprothese.

Das Spielprinzip

Das Spielprinzip unterscheidet sich eigentlich kaum von den Vorgängern auf Super Nintendo. Ihr trabt mit Euren Hauptcharakteren Cloud, Airis und Ballate durch eine isome-

trische Landschaft, nur diesmal in 3D-Polygon-Darstellung. Im Verlauf der Handlung werden natürlich auch die Final-Fantasy-typischen Flugsequenzen zu sehen sein. Trefft Ihr auf Gegner, schaltet sich das Kampfmenü ein, wobei Ihr auch während des Schlagabtauschs die Perspektive belie-

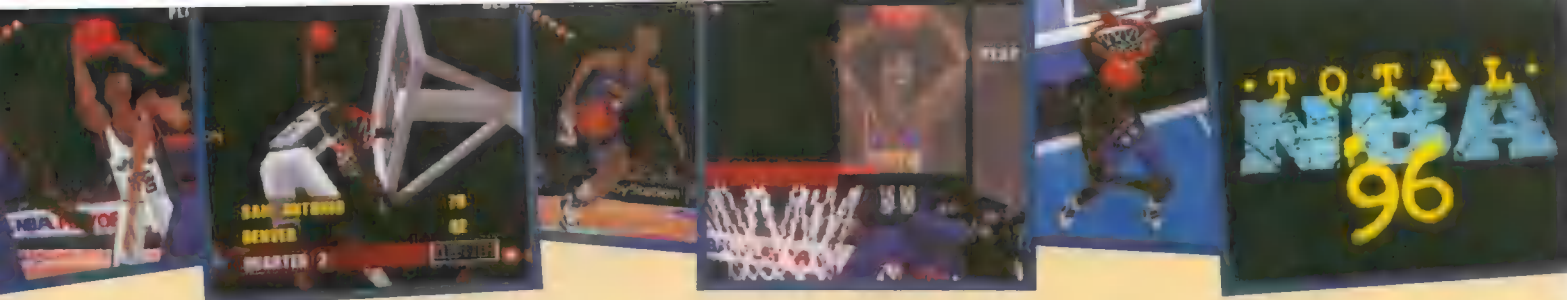
big verändern könnt. So seid Ihr beispielsweise in der Lage, auch Feinde aufzuspüren, die sich hinter Mauern oder sonstigen Hindernissen verstecken. Voraussichtlich wird zumindest bei einer der Hauptcharaktere die sog. Job-Funktion eingebaut. Ähnlich wie bei Final Fantasy 5 fürs Super Nintendo (zur Zeit erhältlich nur in der japanischen Version) können Kämpfer durch Job-Wechsel wahlweise als Magier, Tänzer, Schwertkämpfer... usw. durch die Welt ziehen, wobei sie nach und nach die Job-spezifischen Special Moves und Zaubersprüche erlernen können. Wie letztendlich die Story verlaufen wird, wurde leider noch nicht verraten, doch in einer der nächsten Ausgaben von Video Games werden wir sicherlich Näheres darüber berichten können. tet



Zu Beginn einer Kampfsequenz werdet Ihr über die Kräfteverhältnisse aufgeklärt



Magische Sprüche klopfen, war schon immer die Stärke von Final Fantasy



Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



Hey. Wenn
dir **Total NBA '96**
zu viel Action ist,
spiel doch
hiermit!



PLAYSTATION VON SONY
DAS IST KEIN SPIEL

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-157 11 33 (86RP./Min)

Nach *Alien Trilogy* bahnt sich eine weitere Filmumsetzung ihren Weg auf Playstation und Saturn-Format. In Fox Interactives *Die Hard Trilogy* erwarten Euch drei knallharte Action-Szenarios, vollgepackt mit hochexplosiver Spannung.



Mitte: In den *Virtua Cop*-Einlagen sind schnelle Reflexe und ein zielsicheres Auge gefragt



U rplötzlich und ohne große Vorankündigung hat Fox Interactive sein erstes Playstation/Saturn-Projekt (PC-Benutzer werden mit einer Win'95-Version bedacht) der europäischen Fachpresse vorgestellt. Nach *Acclaims* lang ersehnter (und hochgelobter) *Alien Trilogy* ist damit ein weiterer vielversprechender Next-Generation-Titel in Arbeit, der ebenfalls in einem Aufwasch drei berühmte Filmfortsetzungen an einem Stück in sich vereint. Für die programmiertechnische Umsetzung zeichnet das vielseitige Entwicklerhaus Probe verantwortlich, das



Wenn die Bombe tickt, heißt es schnell handeln! Ansonsten passiert das...

klammheimlich fast parallel mit *Alien Trilogy* an dem Fox-Produkt arbeitete. Vorab ein paar Hintergrundinformation für „Stirb langsam“-Neueinsteiger: Wenn John McClane (alias Bruce Willis) auf Gano-venjagd geht, zieht es nicht nur hartgesottene Action-Fans magisch ins Kino. Der erste und zweite Teil war ein kapitaler Kassenhit und die dritte Episode nicht minder erfolgreich, wenngleich einigen Fans bei dieser Geschichte der letzte Kick fehlte. Angesichts dieser Triumphe wundert es nicht, daß nun auch ein Spiel unterwegs ist, in dem Ihr knallharte Action-Situationen aus allen

drei Filmvorlagen überstehen müßt. Auf der CD erwarten Euch drei unterschiedliche Spielprinzipien, bestehend aus 30 einzelnen Levels, die Ihr in der Rolle des Unglückspolizisten 'McClane' überstehen müßt. Das erste Szenario wird aus einer isometrisch-verwandten Perspektive gezeigt und erinnert dabei spielerisch an das ziemlich "rauh" geratene *Loaded*. Zuerst kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier durch die Parkgarage des Nakatomi Plaza-Towers, um von dort aus zehn Stockwerke zu erklimmen und nebenbei arme Geiseln aus den Klauen der Terroristen zu befreien. Zudem

sollten noch Bomben entschärft werden, die ansonsten für Euren Helden den sicheren Tod bedeuten. Unterwegs gibt es zahlreiche Räume zu erforschen, in denen Ihr diverse Extrawaffen oder hilfreiche Items findet. Der nächste "Die-Harder"-Abschnitt spielt sich wie im Originalstreifen auf dem betriebsamen Dulles-Airport von Washington ab. Hier darf man im *Virtua-Cop*-Stil alle auftauchenden Polygon-Gauner über den Pixel-Jordan schicken. Für diese Aufgabe stehen sechs durchschlagende Waffenarten zur Verfügung, das Angebot reicht dabei von einer alles zerketzenden Shotgun bis zu ei-

DIE HARD

TRILOGY



Im dritten Abschnitt darf das Gaspedal bis zum Anschlag durchgetreten werden



Edar: Auf lahme Fußgänger wird keine Rücksicht genommen.

Unden: Vom Dach des Nakatomi-Towers schaut ihr die Abstriche von Walter



Diese lehrreiche Dürstleistung zeigt offensichtlich in die Wüste



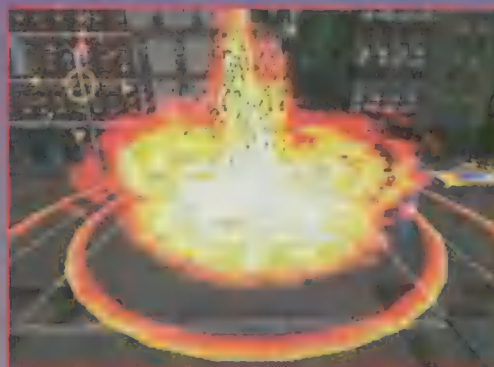
Zahlreiche Kamerapositionen sorgen für Überblick



Mit dem Schneemobil liefert ihr Euch heiße Verfolgungsjagden



15 unterschiedliche Fahrzeuge stehen für das Straßenrennen bereit (Twisted Metal läßt grüßen)



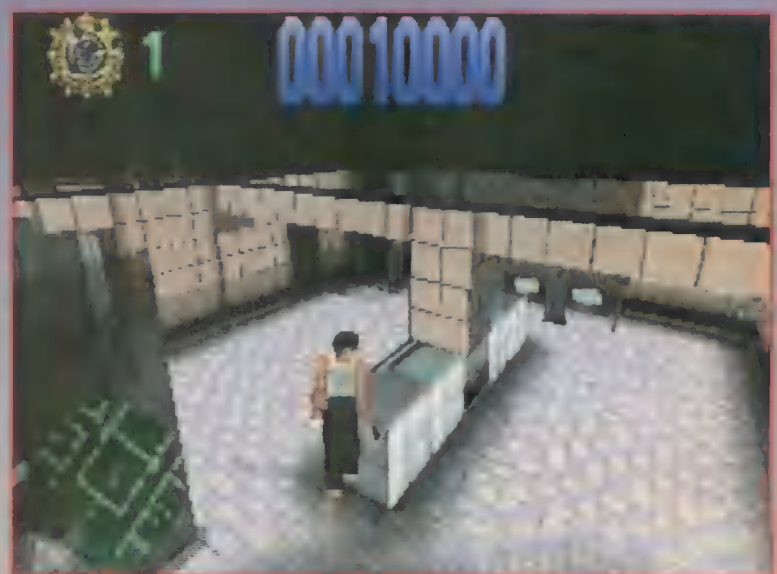
Die Hard Trilogy ist natürlich mit wunderschönen Explosionen vollgepackt



Bis ihr schließlich nur noch mit Waffengewalt weiterkommt

nem großkalibrigen Maschinengewehr. Saturn-Fans, die im Besitz der Lichtpistole sind, dürfen sich schon mal vorab glücklich schätzen, da ihr Schmuckstück dank eingebauter Supportfunktion auf diesem Wege wieder zum Einsatz kommt. Ob die Playstation-Knarre aus der Horned-Owl-Verpackung ebenfalls unterstützt wird, stand bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest. Das letzte Abenteuer präsentiert sich durchgehend von der rasanten Seite. Mit einem von 15 verschiedenen Vehikeln – die Palette reicht hierbei von einem klobigen Monstertruck bis zum schnittigen Ferrari –

rast ihr quer durch Manhattan oder begeben Euch in den Untergrund von New York und entschärft nebenbei weitere hochexplosive Bomben. Das Gemeine dabei ist, daß der, der zu langsam reagiert, direkt in einen einstürzenden Wolkenkratzer kracht. Allem voran wirkt die Grafik bei dieser abschließenden Sequenz am beeindruckendsten: Feinstes Texture Mapping, viele Objekte, flüssiges Scrolling und spektakuläre Explosionen sorgen für knisternde Filmatmosphäre. Wenn alles gut geht, können *Die Hard*-Fans hierzulande ab Juni/Juli auf Verbrecherjagd gehen.



Der Nakatomi-Tower bietet viele Schlupfwinkel für die bösen Gauner

Software



Der Standpunkt: Morgan der Mystische meditiert auf einer magischen Mantra, von Kopf bis Fuß ein Dandy in seinem knitterigen Krepp-Shirt (Karma Pyjamas, DM 126,50) und Blazer mit Liegestuhlmuster (An Englishman Abroad, DM 639,-), während seine freischwebenden Beine von einer klassischen Tarquin-Röhrenkordhose umschmeichelt werden.

Die Inspiration: Magic Carpet, Bullfrogs preisgekröntes, strategiebetontes persisches Phantasie-Abenteuer für die PlayStation. Häufen Sie ein riesiges

Arsenal mächtiger Zaubersprüche

an, und bekämpfen Sie

Monsterhorden, die alles

andere als cool sind. Es

liegt in Ihrer Hand, zu

verhindern, daß der

Kosmos im Chaos

versinkt.

Magie pur.

BULLFROG



Magic Carpet

von
Bullfrog Productions.



Computerspiel des Jahres
Spiel des Jahres in Deutschland
Spiel des Jahres in Frankreich
Originellste Neuerscheinung
Entwickler des Jahres
Award für das innovativste Spiel

Auch von Bullfrog Productions

WALTZMÄRCHEN

themePARK

Magic Carpet, WALTZMÄRCHEN und themePARK sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog vom Bullfrog Logo und WALTZMÄRCHEN Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • themePARK ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



“Das können wir besser”, werden sich die Entwickler beim Blick auf *Alone In The Dark 2* gedacht haben. In der Tat versprechen mehr Grafik, mehr Action und besserer Sound Monster-Spannung für die Playstation.

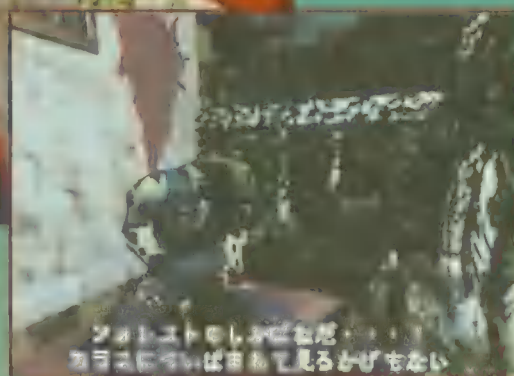
Für alle Anhänger der fröhlichen Untotenhatz beschert Virgin bald eine passende Übungsplattform. Als (wahlweise männliches oder weibliches) Mitglied einer kleinen Polizei-Eingreiftruppe sucht Ihr ein verwunschenes Anwesen auf, in dem gar schauerliche Dinge vor sich gehen. Biologische Experimente sollen da abgehen – schon klingelt's bei den meisten, mit anderen Worten: Zombie-Monster. Wie schon in *Alone In The Dark*, schleicht Ihr als Polygon-Figur völlig frei beweglich durch das unheimliche Gemäuer und versucht dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Eure Umgebung ist allerdings nicht aus Polygonen aufgebaut, sondern in eitel Rendergrafik gehalten. *Resident Evil* ist weit mehr Action-orientiert. Adventure-Bestandteile finden sich eher selten. Hier gilt eher “erst schießen, dann fragen”, und mit “Mister Neun Millimeter” haltet Ihr Euch reaktionsschnell die auftauchenden Monster vom

Resident

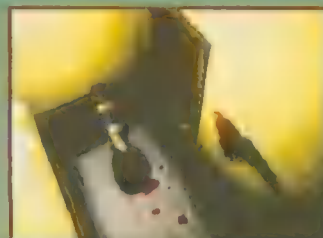


Für den Froschmann braucht Ihr schon ein dickes Kaliber. Das Ambiente mit den stillvoll-düsteren Räumen und den realistischen Sounds steigert die Spannung.

Armer Chris, den ham'se wohl erwischt



Für grafische Spielereien ist die Playstation allemal stark genug. Wer da wohl seine Spuren hinterlassen hat?



Leib. Frei nach dem Motto “Dicke Wummen für dicke Monster” sucht Ihr die einzelnen Räume nach Waffen ab, mit denen Ihr auch die fettes-

ten Polygon-Untiere in handliche Einzelteile zerlegt. Armbrust, Bazooka und Kettensäge werden uns versprochen, die Magnum und die Pumpgun

waren in unserer Version schon enthalten. Je nachdem, ob Ihr Euch als Polizist oder Politesse herumtreibt, ändert sich auch die Handlung. Als



Die beiden Charaktere sind in allen Lebenslagen sahnmäßig flüssig animiert. Bis hin zum Hülsenklicken sind auch alle Geräusche im Spiel.

Evil



Mann oder Frau? Der Geschmack entscheidet.



Die dicke Spinne schickt nach dem Ableben ihre Nachkommen los – drauftreten!



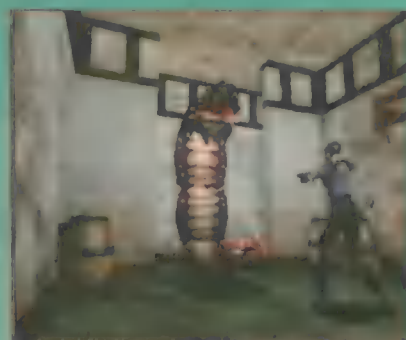
Weiblein klärt Ihr das Ableben Eures Partners auf, den Ihr auch alsbald recht regungslos und reichlich angeknabbert auf einem Balkon entdeckt. Als männlicher Held geht Ihr zuerst unerklärlichen Schüssen nach. Die Kameraperspektive schaltet in Abhängigkeit Eures Standortes automatisch um. Glücklicherweise könnt Ihr auch Unholde zwischen die Augen treffen, die sich noch gar nicht in Eurem Bildausschnitt befinden. In der vorliegenden Preview-Version stehen die nämlich wieder auf, sobald Ihr den entsprechenden Raum verlassen habt (dafür habt Ihr mit der Standardwaffe unbegrenzte Munition). Ver-

Per Menü verwaltet Ihr Waffen. Auf Knopfdruck gibt's auch die Karte.

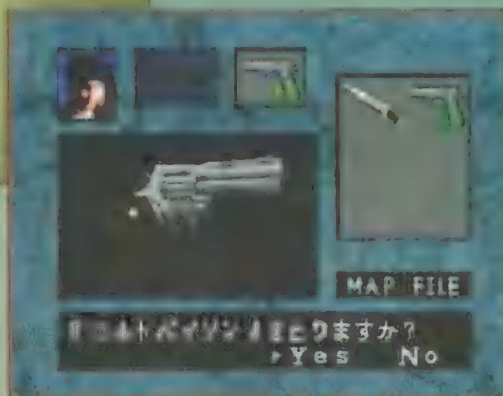
fehlt Ihr ein Monster, werdet Ihr gebissen, vergiftet oder anderweitig wenig gentlemanlike behandelt. Als quasi fairen Ausgleich entledigt Ihr einen anrückenden Zombie mit dem ersten Schuß von nicht mehr benötigten Gliedmaßen oder stiefelt ihm – untermalt mit dem passenden Soundeffekt – Eurer Schuhprofil in die Rübe. Überhaupt haben sich die Entwickler bezüglich des Sounds kräftig ins Zeug gelegt. Der



Die Sau zuckt noch! Ein Zombie am Boden ist nicht ungefährlich.



Huch! Mit diesem Schlangenmonster endet unsere Version.



Klick, mit dem Wegnehmen der Pumpgun aktiviert Ihr eine Falle

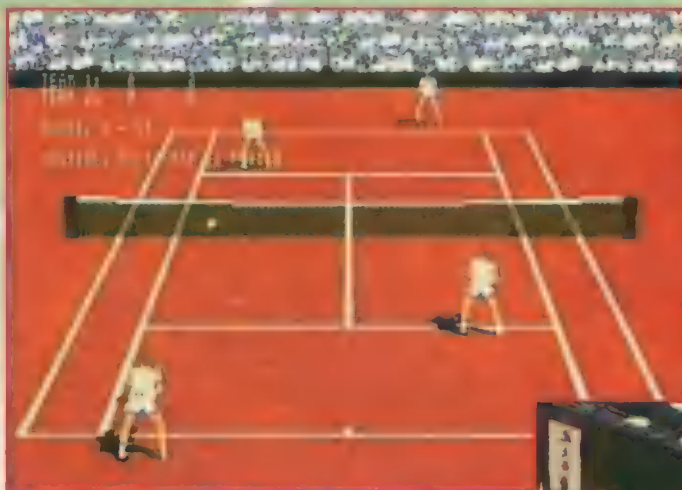
Klang Eurer Schritte richtet sich nach der Umgebung (Hall in der Halle, dumpfes Pochen auf Teppich). Die Musik baut professionell Spannung auf und könnte aus einem echten Schauerfilm sein. Schauen wir mal, ob es bei dem Gehalt an deutlichen Szenen überhaupt noch zu einem Test kommt. Fertig soll die Playstation-Version angeblich noch im März sein. Kosten soll das Spiel 'nen Hunni.

Pete Sampras

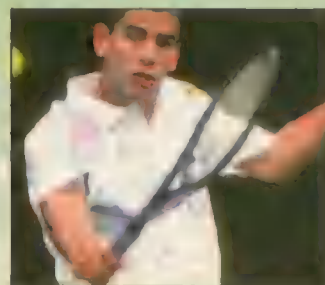
Extreme

Codemasters werkelt gerade an der Playstation-Umsetzung von Pete Sampras Tennis und Micro Machines V3. Trotz "bombiger" Stimmung und chaotischen Schneegestöbers, wagte Wolfgang den Sprung auf die königliche Insel.

Seit dem Japan-Release der Playstation sind mit *Power Serve* und *V-Tennis* zwei Tennissimulationen erschienen, die sich sowohl grafisch als auch technisch sehen lassen konnten, aber dafür spielerisch keine großartigen Feinheiten vorzuweisen hatten. Auch das englische Softwarehaus Codemaster hat diese Aktionen verfolgt und wagt jetzt im Sport-



Via Multi-Tap dürft Ihr auch im Doppel gegeneinander antreten



Die Animation der Spieler ist super flüssig – was auf Bildern leider nicht zu erkennen ist



Das Codemasters-Headquarter: Eine umgebaute Farm in malerischer Landschaft



Blick auf das farbenprächtige Hong-Kong-Stadion, eines der insgesamt acht Austragungsstätten

spielbereich mit seiner gesamten 16-Bit-Erfahrung den Sprung auf eine Next-Generation-Plattform. Hierzu einige Hintergrundinformationen: Codemasters gut gelungenes Mega-Drive-Modul *Pete Sampras Tennis*, ist neben *Micro*

Machines und allen voran *Brian Lara Cricket* (war in England wochenlang an der Spitze der Verkaufscharts) einer der bislang größten Hits des kleinen Softwarehauses. Seit knapp sieben Monaten arbeitet ein siebenköpfiges Team mit

Hochdruck an der Playstation-Variante von *Pete Sampras Extreme*. Zeitgemäße Polygon-Grafik und aufwendige Motion-Capture-Technik sollen der Tenniskonkurrenz die Luft aus den Segeln nehmen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen



mitmachen (Multitap-Adapter vorausgesetzt) und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Selbst ein Link-Modus ist geplant, allerdings fehlt dazu noch das zweite Development-Kid: "was hoffentlich noch rechtzeitig vor Fertigstellung eintreffen wird", beteuerten uns die Programmierer. Solisten dürfen auf zahlreichen Courts in verschiedenen Ländern (England, Frankfurt, Moskau, Hong Kong usw.) ihr Tennisgeschick beweisen. Bei Turnieren ist man automatisch im Feld der 24 besten Filzballkünstler. Allerdings muß man aus "Lizenzgründen" (das Geld reichte "nur" für die Nummer 1) wieder auf die restlichen Originalnamen von weiteren Berühmtheiten und den dazugehörigen Austragungsstätten verzichten. Das Spielfeld läßt sich aus über sechs verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Dabei räumten die Entwickler ein, daß sich nicht alle zu einem ernsthaften Match



Das Pete-Sampras-Extreme-Team auf einen Blick:
N. Taylor, P. Gataaura, L. Metcalf, D. Windsor, P. Hindle, G. Raeburn (v.l.)



Tim Bartlett ist Musik und Sound-Kulisse zuständig



eignen. Besonders effektiv (aber sehr schwierig zu spielen) ist z.B. die "Ego-Perspektive", bei der Ihr direkt aus den Augen Eures Wahlspielers den Ball über das Netz drescht. Gefühlsvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso

machbar, wie Stop- und Passierbälle. In welchem Winkel der Ball den Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der entsprechende Schlagknopf gedrückt wird, bevor der Ball den Schläger berührt. Im Gegensatz zu den oben erwähnten Tennis-Simulationen wurde viel Wert auf die Spielbarkeit gelegt. Besonders bei der Treffsicherheit des Balls gab man sich mächtig Mühe und versuchte dabei ein ausgewogenes Mittelmaß zu finden, das sowohl Anfänger als auch Profis motiviert. Mal ehrlich gesagt, es gibt bei einem Tennisspiel nichts Frustrierenderes, als permanent ins Leere zu schlagen. Natürlich könnt Ihr durch das umfangreiche Optionsmenü verschiedene Spielparameter einstellen. So läßt es sich auf ein, zwei oder drei Gewinnsätze spielen, ins Trainingslager gehen oder Statistiken studieren. Über 50 Megabyte an digitalisierten Zu-

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SGB • 3D • PC CD-ROM

PlayStation Software

Warhammer	dt	89,95 DM
Assault Rigo	dt	99,95 DM
Jack is Back	dt	89,95 DM
Panzer General	dt	99,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Shellshock	dt	99,95 DM
Road Rash	dt	99,95 DM
Viewpoint	dt	99,95 DM
Fido 96	dt	99,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Mickys Wild Adventure	dt	89,95 DM
Primal Rage	dt	89,95 DM
Streptracer	dt	99,95 DM
Ridge Racer 2 (März)	dt	99,95 DM
NBA In the Zone (März)	dt	99,95 DM
Alien Trilogy (März)	dt	149,95 DM
Kings Field	us	119,95 DM
Project Overkill (März)	us	119,95 DM
Tekken 2 (März)	jp	149,95 DM
Hyp. Final Match Tennis	jp	149,95 DM
Resident Evil (März)	jp	149,95 DM
Namco Museum Vol.2	jp	149,95 DM
Descent	jp	149,95 DM
Stahlfeder	jp	149,95 DM
Sidewinder	jp	149,95 DM

Saturn Software

SEGA Rally	dt	89,95 DM
Virtua Fighter 2	dt	89,95 DM
Mystaria	dt	89,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Streptracer	dt	89,95 DM
K-Map (März)	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon 2	jp	119,95 DM
Skeleton Warriors	jp	119,95 DM
Street Fighter Zero	jp	109,95 DM
Warriors of Fate	jp	129,85 DM
Guardian Heroes	jp	118,95 DM
Darius Gaiden	jp	109,95 DM

SNES Software

Donald on Maui	dt	139,95 DM
Int. Superstar	dt	129,95 DM
Donkey Kong 2	dt	129,95 DM
Secret of Evermore	dt	118,95 DM
Final Fight	us	84,95 DM
Parodius Perfect	us	169,95 DM
Mickey & Donald	us	169,95 DM

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	578,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	669,95 DM
Grundgerät us oder jp	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	789,95 DM
RGB-Kabel Sony	79,95 DM
RGB-Kabel standart	49,95 DM
Lenkrod mit Pedalen	49,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	599,95 DM
Grundgerät jp o. us	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	789,95 DM
Action Replay	89,95 DM
Universal-Adapter	49,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM
Abode Racer	119,95 DM

An- und Verkauf von
Gebräuchtspielen unter:
Fax 05671/2783 (Herr Gorzelany)

versandbedingungen: Paket 9,95 DM, UPS 19,- DM.
AB 300,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei
Für Korporatilität übernehmen wir keine Haftung!

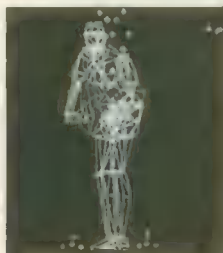
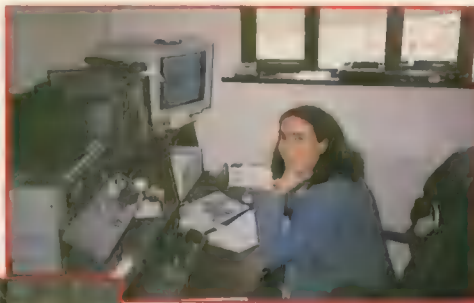
FLYING

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

schauersamples werden, je nach mehr oder weniger gelungenen Spielaktionen, von der CD gezielt eingespielt. Jeder Lob, Aufschlag, Slice oder Volley hört sich je nach Spielsituation akustisch verschieden an. Landet Ihr ein überraschendes As, tobt die Menge, drescht Ihr nach einem erbitterten Schlagabtausch ins Netz, wird man mit enttäuschendem Raunen "belohnt". Selbst diverse Bodenbeläge erzeugen unterschiedliche Laufgeräusche. Des weiteren wird auf jedem Tenniscourt in der jeweiligen Landessprache gesprochen, von denen insgesamt acht unterschiedliche Varianten existieren. Neben diesen Feinheiten gibt es unterhaltsame TV-Studio-Einlagen mit über 500 Einzelclips, in denen Ihr von „Jim Smash“ (ein Ur-Tennisprofi) und „Major Duffer“ (bekannter englischer Sportreporter) kritisch

Zarte Frauenhände schneiden die Videoclips auf richtige Länge. Sportreporter Major Duffer beim Fachsimpeln mit Jim Smash.



Hier seht Ihr die Roh-Entstehung eines Bewegungsablaufes nach dem Motion-Capturing-Verfahren

über die Geschehnisse informiert werdet. Für die Video-Aufnahmen wurde extra ein leerstehendes Lagerhaus in ein „state-of-the-art“-Fernsehsstudio umgebaut und dazu ein professionelles Produktionsteam engagiert. Außerdem haben die Entwickler wie schon beim Mega-Drive-Sampras viele kleine Gags eingebaut. So dürft Ihr Euch auf versteckten „Fun“-Courts (z.B. „Street-Tennis“ in der Bronx) und abgefahrene Spielerfiguren freuen. Doch damit nicht genug, man denkt sogar darüber nach, eine 8-Spieler-Party-Option mit einzubauen, was Multi-Spaß pur bedeuten würde. Mit *Final Match Tennis* ist sicherlich ein ernstzunehmender Konkurrent unterwegs, der aber vorerst nur in Japan erscheinen wird. Ab Juni dürfen wir bereits mit *Pete Sampras Extreme* rechnen, warum also noch länger warten? **ws**

Interview

Wir befragten „Rachel England“ (European Marketing Manager) über die Zukunftspläne von Codemasters:

VG: Hat Codemasters eigentlich noch Pläne für neue Mega Drive-Spiele?

CM: Wir arbeiten gerade an *Brain Lara Cricket '96*, das aber ausschließlich in England erscheinen wird. Der Vorgänger landete 1995 auf Platz 3 der meistverkauften Mega Drive-Titel in England. Zudem werden wir vielleicht ein weiteres Mega-Drive-Spiel gegen Ende des Jahres ankündigen, mehr kann ich dazu noch nicht verraten.

VG: Darf ich daraus schließen, daß für Codemasters der 16-Bit-Markt ebenfalls kurz vor dem Exodus steht?

CM: Nicht ganz, aber es wird immer schwieriger originelle Spielideen zu finden, die sich entsprechend gut verkaufen und damit den

kostspieligen Entwicklungsaufwand decken.

VG: Codemasters hat in den letzten Jahren fast nur Sega-Spiele (MD&GG) produziert. Steht

nun die Playstation in ihrer Gunst an erster Stelle und wie sieht es mit dem Saturn aus?

CM: Die Playstation ist neben dem PC unser führendes Entwicklungsformat. Die Rechenpower und 3D-Möglichkeiten der Sony-Konsole gibt unseren Programmierern genügend Potential für herausragende Spiele.

VG: Werden Sie nun Spiele für den Saturn entwickeln?

CM: Wir können derzeit noch keine konkreten Ankündigungen dazu machen.

VG: Wie sieht es mit dem Nintendo 64 oder M2 aus?

CM: In dieser Richtung warten wir ebenfalls noch ab.

VG: Sie haben bestimmt schon von Nintendos neue



ster Entscheidung gehört, das N64 erst im Spätherbst hier zu veröffentlichen. Denken Sie, daß die Fans hier auf das N64 warten werden oder sich vorher für eine andere Next-Gen-Konsole entscheiden?

CM: Wir sind uns ziemlich sicher, daß die meisten Fans warten werden. Aber auch die anderen Systeme sind sehr 'verführerisch' und werden einiges Geld einbringen, bevor das N64 hier ist.

VG: Denken Sie, daß CD-basierende Konsolen (Playstation, Saturn usw.), die mehr auf eine ältere Zielgruppe fixiert sind, sich besser auf dem Markt behaupten können, als das N64?

CM: Alle neuen Konsolen haben die technischen Voraussetzungen noch nie dagewesenen Realismus zu präsentieren und damit hat es die Industrie nicht mehr aus-

schließlich auf "Videospiel-Kids" abgesehen.

VG: Welche Konsole wird Ihrer Meinung nach am Ende das Rennen machen?

CM: Wir wünschen das Beste für jede Plattform. Unsere Systemwahl bei der Spiele-Entwicklung richtet sich nach dem, für was sich die meisten Kunden entschieden haben.

VG: Was für einen Platz nimmt der PC im Spielesektor für Sie ein?

CM: Der PC nimmt einen sehr gewichtigen Stellenwert ein, weil er sich zum Standard im Heimcomputerbereich etabliert hat. Mit dem PC läßt sich vieles bewerkstelligen und es zeichnet sich immer mehr ab, daß die Zeit, in der er zum Spielen genutzt wird, ständig ansteigt.

VG: Und die letzte Frage: Wie weit sind die beiden Playstation-Titel fertig programmiert?

CM: Pete Sampras Extreme ist zu 65% fertig und Micro Machines V3 ca. 40%

■ Die „Ich hab' mein Geld dabei“-Karte:
Mit der sCARD rund um die Uhr ans Konto.
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse s

WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.



Namco

Museum Vol. 2

Den ersten Teil der Namco-Klassiker haben wir bereits in dieser Ausgabe getestet. Was Euch in Museum Vol. 2 alles erwartet, verraten wir Euch in diesem Beitrag.

Neben Pac Man und Pole Position gibt es noch viele Namco-Spieleklassiker aus den achtziger Jahren, die es jeden Videospiel-Veteranen warm ums Herz werden lassen. In einem Anflug von Nostalgie und nicht zuletzt dem guten Anklang der Galaxian und Galaga-Loader bei Ridge Racer/Revolution und Tekken, hat sich die Namco-Chefetage dazu durchgerungen, weitere Spielhallenhits aus vergangenen Tagen auf vier Playstation-CDs zu verteilen. Damit es auch 1:1-Umsetzungen werden, wird ein Teil des Programmcodes der Originalautomaten verwendet. Auf der zweiten Museumsausgabe fei-



Mit Gaplus und Xevious (rechts oben) sind zwei knallharte Vertikal-Shoot'em-Ups im Angebot

ern sechs mehr oder weniger bekannte Titel ihr Comeback: Xevious ist der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele. Mit einem silbrig glänzenden Mini-Raumer fliegt Ihr über ein spärliches Landschaftsszenario hinweg und ballert Euch mit mickrigem Lasergeschütz und Wurfbomben den Weg frei. Am Ende jedes Levels steht Ihr wie gewöhnlich einem Obermottz gegenüber. Weniger bekannt ist Cutie, ein Mix aus Flipper und Breakout, für das Namco eigens einen Paddle-Kontroller entwickelt hat, der in einer limitierten Auflage mit dem Spiel in Japan ausgeliefert wird. Das Shoot'em-Up Gaplus war der inoffizielle

Nachfolger des ersten Galaga-Spiels und führte die revolutionäre Gegnerklau-Idee in umgekehrter Weise fort. Per Saugstrahl kann man bis zu zwei Gegner auf seine Seite ziehen und damit die eigene Schußkraft verstärken. Mäusestar Mappy dagegen durften noch einige Mega-Drive-Besitzer kennen. Das Spielprinzip des Automaten war einfach und schnell zu kapieren: Mit Mappy hüpfte man auf Gummibändern durch ein mehrstöckiges Haus, sammelt Gegenstände ein und versucht, der Katzengegnerschaft zu entkommen. Der nächste Titel Grobda läßt sich am besten als Robotron-Verschnitt mit Panzern beschreiben. Aus der Vo-



Xevious läßt sich ebenfalls im Hochformat spielen



Grobda dürfen unentwegt Panzer zerlegt werden

gelperspektive gezeigt, gilt es, so schnell wie möglich die feindlichen Tanks per Dauerfeuer vom Bildschirm zu fetzen. Das letzte Spiel auf der CD ist Dragon Buster, das erstmalig auf einem Heimsystem sein Debüt feiert. Namco startete damit 1984 den ersten Versuch, eine Kombination aus Action- und Rollenspiel in den Spielhallen zu etablieren. Als mickriger Heldensprite, der mit einem Zahnstocher großen Schwert bewaffnet ist, durchquert Ihr hüpfend und springend verwinkelte Gänge und drescht auf die Gegnerschaft ein. Ein genauer Termin für die zweite PAL-Edition steht noch nicht fest (Importmuster von B&B Tel.: 02636/80191). ws



Mäusestar „Mappy“ im Wettlauf mit dem hungrigen Katzenvieh



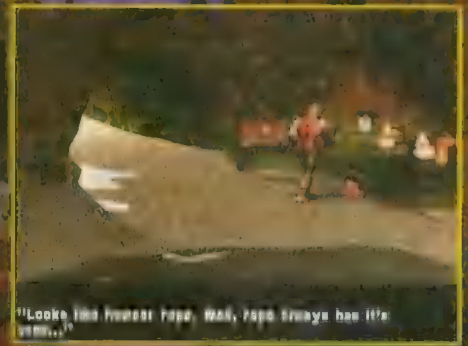
Cutie ist eines der ältesten Namco-Spiele und stammt aus dem Jahre 1979



Dragon Buster war das erste Action-Rollenspiel für die Spielhalle

Chronicles of the Sword

Nach Discworld ist bereits das zweite von Europäern programmierte "Point-and-Click-Adventure" im Anmarsch. Grund genug für Video Games, dem unabhängigen Spieleentwickler "Synthetic Dimensions" einmal aufmerksam über die Schulter zu schauen



Die in den Suburbs von Birmingham ansässige Firma *Synthetic Dimensions* hat bisher hauptsächlich auf dem Amiga-Sektor (Gauntlet 1 und 2, Golden Axe, Legends of Valour) von sich reden gemacht, über *Core Design* 1992 aber auch ein Action-Adventure für das Mega Drive (Corporation) auf den Markt gebracht. Thematisch wurde deren neues Abenteuer, das für Playstation und PC erscheint, an die mittelalterliche Artus Sage angelehnt. Als Sir Gawain, dem ältesten Sohn von König Lot, sollt Ihr König Artus, Herrscher von Camelot, in einer Intrigen-verseuchten höfischen Welt bei-

stehen und 24 verzwickte Hauptaufgaben (= Spielabschnitte) meistern. Über 80 Gegenstände müssen eingesammelt, bzw durch abenteuerliche Tauschmanöver anderweitig ergattert werden. Euer Item-Menü zeigt praktischerweise auch immer gleich den Fundort des jeweiligen Gegenstandes mit an. In verschiedenen Echtzeitkämpfen, wie z.B. beim Kampf gegen das Skelett, das Euch nicht vom magischen Wasser kosten lassen will, schaltet die normale Raumperspektive in eine Art

"Third Person"-Perspektive um, wobei Ihr dann dem Feind direkt in die Augen seht (gesetzt den Fall, er besitzt überhaupt welche). Schräge Witze wie in Discworld, sucht Ihr hier zwar vergebens – die Spieldesigner haben in der Orientierungsphase Dutzende Bücher gewälzt, um möglichst viel historisch korrekte Fakten unterzubringen –, dafür verspricht Kevin Bulmer, Gründungsvater der Firma, selbst geübten Spielern mindestens 40-50 Stunden Knobelspaß. Die Entscheidung, das Spiel auf zwei

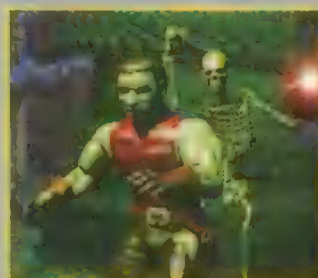
CDs unterzubringen, lag übrigens nicht nur an der umfangreichen Handlung. Die Animationssequenzen der sehr realistisch agierenden Charaktere "verursachen" alleine eine Datenmenge von 40 Megabyte, sämtliche gerenderten Hintergründe der ca. 120 verschiedenen Orte im Spiel, schlucken weitere 200 Megabyte; von Sprachausgabe und dem eigentlichen Programmcode ganz zu schweigen...

Interessant ist an dieser Stelle auch noch, daß für den ganzen Renderwahnsinn keinerlei Silicon Graphics Workstations benutzt wurden (aus purer Geldnot, nämlich), sondern ganz normale 120er Pentium PCs mit 32 MByte RAM. Nach ziemlichem Anlaufschwierigkeiten hatten die pfiffigen Engländer aber eine kleine US-Firma ausfindig gemacht, die die benötigte Software zum Rendern maßgeschneidert für die eigenen Bedürfnisse entwickeln konnte. Als erste aussagekräftige Demos fertig waren, ging das Gebuhle um einen potenten Hersteller/ Distributor los. Als Sony-Tochter *Psygnosis* (vormals *Sony Interactive*) dann höchstselbst Interesse bekundete, begab man sich willig in deren Arme. *Chronicles of the Sword* wird voraussichtlich im April erscheinen (Tet freut sich schon auf ein verlängertes Test-Wochenende). ds

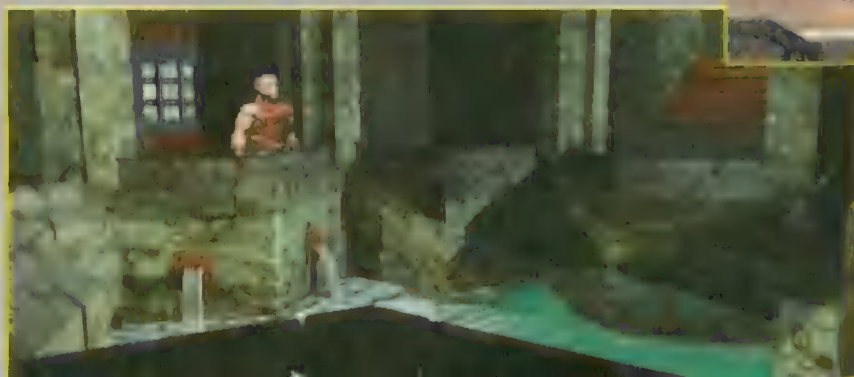


▲ **Lauter schlaue Artus-Bücher**

◀ **Ein Monster-Macher beim digitalisieren der Gegner**



Hoffentlich hat Gawain bereits die passenden Hilfsmittel zur Reptilienbekämpfung eingesammelt



“Unser Damenklo hat 20 Kubikmeter Fassungsvermögen, 16 davon sind voll mit Müllsäcken”: Video Games war zu Gast beim derzeit frischesten Next-Gen-Programmierteam Deutschlands .

Auf die Frage, warum das mit den Müllsäcken so sei, kam prompt die naßforsche Antwort “Weil wir wie besessen an guten Spielen arbeiten”. Von übertriebenem Arbeitseifer war zwar bei unserer Stippvisite nicht viel zu merken, nahm sich die gesamte Sechserbande schließlich einen halben Tag lang Zeit, mit uns über die Spieleindustrie im Speziellen, bzw. über Gott und Wackelpudding in seinen verschiedenen Aggregatzuständen zu plaudern.

Die NEON Software GmbH wurde 1993 von den damals Anfang zwanzigjährigen Hessen Antony Christoulakis, Michael Büttner, Boris Triebel, Jan Jöckel, Peter Thieroff und Matthias Wiederwach gegründet. Vor allem Programmerveteran Peter Thieroff brachte schon Vorerfahrung aus dem professionellen Bereich mit, die er bei seiner eigenen Firma *KA/KO* sammeln konnte (bekannt geworden durch C 64-Spiele, wie “Quik & Silva”, oder “Gem X für” den Amiga). Nach einigen weiteren Amiga-Titeln, wie “Turrican 3” oder “Mr. Nutz 2” fürs Mega Drive, wandte man sich in Darmstadt Mitte ‘94 aber gezielt den anspruchsvolleren Plattformen Playstation, Saturn und High-End-PCs zu. Ein eigenes Motion-Capture-Projekt wurde zwar wieder fallen gelassen, da die inzwischen über Drittfirmen erhältliche Technik erschwinglich geworden war und viel weniger Zeitaufwand erforderte. Die beim Herumtüteln gewonnenen Er-

fahrungen und das Verstehen, wie komplexe Bewegungsabläufe lebender Personen möglichst realistisch auf künstliche Charaktere in Videospielen übertragen werden, sind aber trotzdem auch für die jetzigen Projekte von immensem Nutzen. Solltet Ihr der Truppe auf ihrem Ameisenpfad von der Hindenburgstraße ins bevorzugte “Cafe/Bistro Grafenstraße” jemals begegnen, würdet Ihr sie übrigens nie für derartige Hotshots halten (das Outfit reicht von Techno bis müslimäßig-schüchtern). Das Privatleben der sechs Jungmanager geht naturgemäß umso mehr gegen Null, je näher die Deadline für ein abzulieferndes Spiel rückt. Das schmerzt Family-Man Matthias am meisten, da er doch mit Heike so gerne Kinder und das ganze Drumherum haben würde (Anmerkung d. Red: Wir drücken alle 14 Daumen, daß es irgendwann doch noch klappt). Nach den

spieltechnischen Vorlieben gefragt, waren die Meinungen geteilt, wie im richtigen Leben. Die Mehrheit bevorzugt zwar *Virtua Fighter* gegenüber *Tekken*, bei *Daytona/Sega Rally* vs. *Ridge Racer* gingen die Meinungen aber ebenso auseinander, wie bei der Frage, ob *wipEout* als viel zu schwer oder schlichtweg genial einzustufen sei. Daß Ihr auf keinem bisher von den Neon-Boys programmierten Spiel bisher



Fünf der sechs Juhgmanager beim Fototermin (Langschläfer Jan zog es vor, auszuschlafen)



das schwarz-weiß-rote Logo wahrgenommen habt, liegt an der engen Zusammenarbeit mit *Ocean*, die NEONs Projekte meist finanziell unterstützt und die Spiele dann auch vermarktet haben. Alle drei Titel für dieses Jahr, *Tunnel B1*, *Viper* und *Vanished Powers*, erscheinen ebenso bei Ocean. Momentan laufen außerdem die Verhandlungen über eine 20%-ige Beteiligung der Engländer an der Darmstädter GmbH.

An den verschiedenen Versionen (PS, SAT, PC) von jedem Spiel arbeiten übrigens immer alle Mitarbeiter gleichzeitig. Dazu wurde die Hardwareengine der Playstation, die ca. 20% eines Spielprogramms ausmacht, für das Saturn-Entwicklungssystem

und den PC in mühevoller Heimarbeit emuliert. Einmal geschrieben, ist der “logische Code”, der die restlichen 80% des Spiels ausmacht, dafür auf allen drei Systemen lauffähig. Sämtliche Computer sind zwecks Parallelprogrammierung miteinander vernetzt, wobei es natürlich auch passieren kann, daß man Fehler für die Anderen mitverursacht. Würde z.B. Antony zu später Stunde bei der PS-Version von *Tunnel B1* die Kollisionsabfrage so verhunzen, daß man danach überall durch Wände durchfahren könnte, dann hätte Kollege Michael, der am nächsten Morgen vielleicht noch ein paar Dinge bei der Saturn-Version abstimmen wollte, dort das gleiche Problem mit den Wänden. Im Anschluß erfahrt Ihr mehr über die laufenden Projekte.



Sacht die Doris zu Boris: “Mir ham da’n Problem mit unsähm Pudding...”



Was wäre ein Ausflug nach Darmstadt, ohne den zauberhaften NEON-Vögeln einmal das Kinn kraulen zu dürfen?



Die ausgefallenen, Explosionen und Lichteffekte sehen auf der Playstation einen Tick besser aus, als auf dem Saturn



Hier sind bereits sämtliche Waffen und alle Extras verfügbar

sollen einen Tunnelkoller verhindern helfen. Vom Industriegebiet zur Waffenfabrik über die Autobahn und durch Abwasserkanäle, jagt Ihr die Gehilfen des bösen Manns, bis in der Chemiefabrik der finale Showdown bevorsteht. Gegner stehen Eurer Mission nicht immer nur leibhaftig im Weg, auch von ihnen gelegte Minen-

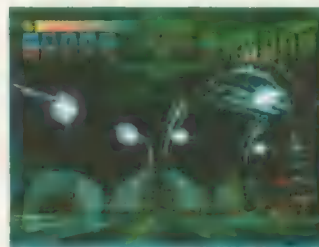
Tunnel B1

Der Name dieses Descent-artigen Spiels setzt sich aus dem ursprünglichen Arbeitstitel zusammen, nämlich "B1", und der Ortsbezeichnung für die unterirdischen Räumlichkeiten, in denen Ihr Euch zumeist bewegt. Als Gegner muß ein doofer Diktator herhalten, dem Ihr als motorisierter Untergrundkämpfer das dreckige Handwerk legen sollt. Euren Gleiter "seht" Ihr aus der klassischen "Third Person Perspective", sprich Ihr sitzt in der Fahrerkabine und seht lediglich das Mündungsrohr der auf dem Dach angebrachten MG, die am Anfang der ersten Stage aufgenommen wird. Jeder

der 15 Level besteht aus mehreren Untermissionen. Manchmal müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits unter Zuhilfenahme von Speed Ups nur ein festgelegtes Ziel erreichen. Hierbei ist es hilfreich, wenn man vorher fleißig Kartenteile gesammelt hat, da man sich dann auf der Map den Weg schon genau einprägen kann. Anderswo warten Atomreaktoren auf ihre Zerstörung, wobei es auch hier auf Geschwindigkeit ankommt, da Ihr nach vollbrachter Tat schnell die Kurve kratzen müßt – Strahlung schadet schließlich der Gesundheit. Am besten legt man bei dieser Mission auch gleich noch die richtigen Hebel für einige schwere Eisentore um, damit die Radioaktivität nicht Gänge verseucht, durch die Ihr eventuell später noch mal durchfliegen müßt. Fünf grafisch unterschiedlich gestaltete Welten



Spielt Ihr in einem Level gegen die Zeit, kann eine falsche Weggabelung bereits das Aus bedeuten



An manchen Stellen kommt ein richtiges wipEout-Feeling auf

felder wollen erst mal überwunden werden. Am besten kickt Ihr in diesem Fall auch eine Mine, damit sich die Dinger von selbst entschärfen. Zwölf verschiedene Waffen/Hilfsmittel (z.B. Raketen, Laser, Smartbombs oder Flares), sind in unterschiedlichen Ausbaustufen erhältlich, um Geschosse Eurer Gegner abzulenken. Tunnel B1 besticht vor allem durch toll gemachte bildschirmfüllende, transparente Explosionen und atmosphärische Lichteffekte. Daß diese auf dem Saturn nicht ganz so gut aussehen, ist normal. Von

der rasanten Geschwindigkeit, die NEONs smarte Hardwareengineering ermöglicht, profitieren aber beide Versionen gleichermaßen. Ob sich hinter dieser Grafik-Perle auch tatsächlich ein Hit verbirgt, läßt sich aber erst nach längeren Testsitzungen mit Sicherheit feststellen. Lange dauert's jedenfalls nicht mehr. Ende März findet das Final Testing bei Sony in London statt. Wenn dort keine größeren Bugs gefunden werden, steht einer Veröffentlichung Anfang Mai nichts mehr im Wege.

Viper



Bei diesem Projekt (Arbeitstitel B2), das auch wieder für Playstation, Saturn und PC umgesetzt wird, handelt es sich um einen soliden 3D-Shooter in Hellfire-Zone-Manner. Bei unserem Besuch war leider gerade das vorhin angeschnittene Problem mit der Parallel-Programmierung aufgetreten. Ein ungeschickter Mensch hatte beim PS-Viper eine Kleinigkeit geändert und schon war keine der drei Ver-



Ob hier ein Helikopterflug über NYC als Inspiration gedient hat?

SOFTWARE



Der Anspruch: Lash ist ganz Privates, mit ihrem

atemberaubend galaktischen Pullover

von Milton May (DM 198,90), Radium-

Makeup (Gurie Labs, DM 6,99) und hautengem

Astronauten-Hosen (Empire, DM 218,50)

Das Spiel: Mit einem Atemzug erzählt **Origins**

Wing Commander III die besten Filmelemente im

Hollywood-Stil mit einer spannungsgeladenen

Weltraum-Kampfsimulation versehen. Zu den

Hauptdarstellern gehören **Matt Hamill, Malcolm**

McDowell, John Rhys-Davies und **Tom**

Wilson als Mörder.

Haar von Maurice.





Das "übliche" Waffenarsenal wird beim Shooter Viper noch um einen Flammenwerfer ergänzt



sionen mehr spielbar – ein nicht mehr verschwinden wollendes, riesiges "Game Over"-Zeichen war alles, was vom aktuellen Stand der Programmierung zu sehen war. Zum Glück ließ sich noch ein uraltes Demo von der letzten ECTS auftreiben, viel sagen läßt sich aber dennoch nicht. Geplant sind auf alle Fälle drei Welten à drei Level.

Ihr steuert einen schwerbewaffneten Heli, der in der Canyon-Welt drei von guten Menschen bewohnte Basen vor angreifenden Miesepetern bewahren soll. In der City-Welt müßt Ihr dann ein riesiges Transportflugzeug eskortieren und den Schluß einen Zug aus der Techno-Welt ins Jenseits bomben. Was das Waffen-

arsenal angeht, braucht sich Viper bestimmt nicht vor anderen Spielen des Genres zu verstecken. Als Novum könnt Ihr jetzt sogar mit einem integrierten Flammenwerfer in den luftigen Nahkampf eintreten. So wie es aussieht, kann Euer Heli aber nur auf festgelegten Routen fliegen und sich nicht 100%ig frei im dreidimensionalen Raum bewegen. Da die beiden anderen Projekte für die Fertigstellung momentan aber eine höhere Priorität besitzen, muß man abwarten.

So heißt es auch selbstironisch in der Presse-Information: "Tja, an der Story wird zur Zeit noch bei Ocean gebastelt... aber sie wird sicherlich verdammt packend!?"

Vanished Powers

Persönlich war ich von NEONs Action-Adventure-RPG im Zelda-Stil am meisten beeindruckt. Die beiden Screenshots stammen von der PC-Version, da sich Ocean bislang noch nicht zu einer Konsolen-Konvertierung durchringen konnte, obschon dies ein Leichtes wäre. NEON gibt zwar zu, daß man bei einer eventuellen Adaption Abstriche bei den Animationsphasen machen müßte. Von dem bisher Gesehenen wäre dieses Spiel aber auch auf dem Saturn und der Playstation immer noch ein Top-Titel. Die Story ist überaus intelligent gestrickt. Der jugendliche Abenteurer Drago muß der bildhübschen Göttin Lyra helfen, ihre ehemalige Gestalt und all ihre magischen Kräfte wiederzuerlangen, die ihr ein gemeiner Victor-Typ

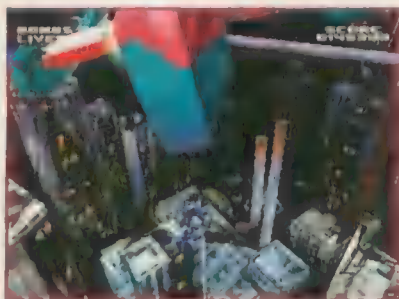


Überall gerenderte Hintergründe

geraubt hat. Die im Spiel auftauchenden Menschen benutzen in der viktorianisch angehauchten Vergangenheit bereits riesige Dampfturbinen zur Energiegewinnung. Dadurch entsteht teilweise eine Atmosphäre, wie man sie aus Jules-Verne-Filmen kennt. Während eines bestimmten Spielabschnitts tappt Ihr auch in einer riesigen Pyramide herum, die sich später als getarntes Raumschiff, ausgestattet mit den verrücktesten technischen Spielereien, entpuppt. Der geniale französische Komponist Laurent Julia hat 50 Minuten super-atmosphärischen Soundtrack nur für *Vanished Powers* geschaffen. Die auf Silicon Graphics Rechnern gerenderten Hintergründe sehen allesamt spitzenmäßig aus. Kann man nur hoffen, bzw. an Ocean nach Manchester schreiben, daß der Marschbefehl in Richtung 32-Bit-Konsolen auf dem Fuße folgt. ds



Drago zu Gast bei Jules Verne?



Hier müßt Ihr als David gegen übermächtige Goliaths antreten

Auch Programmierer werden will!

Die Zeiten der "Kinderzimmer-Programmierung" sind spätestens seit dem Aufkommen der neuesten Konsolengeneration endgültig vorbei, und an ein PS-/SAT-Entwicklungssystem kommt nur jemand ran, der sowieso schon im Business drin ist. Wie geht also der willige Freak am besten vor, um seinen Traumberuf irgendwann einmal ausüben zu können?

Von der NEON-Crew erfahren wir, daß ein Informatik-Studium nicht unbedingt der beste Weg ist. Informatiker sind in der Branche auch deswegen eher unbeliebt, weil

sie oft viel zu wenig wirklich brauchbare Kenntnisse mitbringen und absurde Gehaltsvorstellungen haben. Obgleich noch nicht existent, skizzierte NEONs Matthias Wiederwach das Berufsbild des "modernen" Programmierers eher als das eines Lehrberufes. Gefragt sind heute vor allem Hardwarespezialisten, die genau verstehen, wie ein Computer funktioniert. Jegliche Programmiererfahrungen sind selbstverständlich von Vorteil, umso mehr Kenntnisse über Hochsprachen Ihr habt ("C" ist besonders angesagt),

desto besser. Wer das Glück hat, in der Nähe der wenigen deutschen Entwickler-Hochburgen zu wohnen, sollte versuchen, erstmal durch kleinere Jobs ein Bein in die Tür zu bekommen. Wer dann noch sehr viel Freizeit investiert und dranbleibt, der hat gute Chancen, nach einiger Zeit in den Kreis der Erlauchten aufgenommen und während der täglichen Arbeit dort weiter ausgebildet zu werden.

Fundierte Kenntnisse der englischen und deutschen Sprache (siehe Überschrift) sind mit Sicherheit kein Nachteil...

**Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei.
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.**

wipeout

Langsam wird es schwierig, sich für eines der 32-Bit-Systeme zu entscheiden. Auch in Europa beginnt man damit, namhafte Playstation-Spiele für den Saturn umzusetzen.



Besonders in Tunnelabschnitten kommt es öfter mal zu Kollisionen mit Wänden und Gegnern



Die kurvenreiche Silver-Stream-Strecke im Überblick



Auch in dieser Version gibt es sternförmige Markierungen, die Ihr die Items auflösen könnt

Kurz nach dem Verkaufsstart der Playstation in Deutschland zählte *wipeout* von Psygnosis (heißten mittlerweile offiziell wieder so) zu den beliebtesten Spieletiteln überhaupt. Nicht umsonst lieferten sich die raketengetriebenen Formula-3600-Gleitfahrzeuge hitzige Gefechte mit dem Genre-Konkurrenten *Ridge Racer* um die Gunst der Käufer. Superschnelle Polygongrafik und abgefahrener Tekkno-Sound

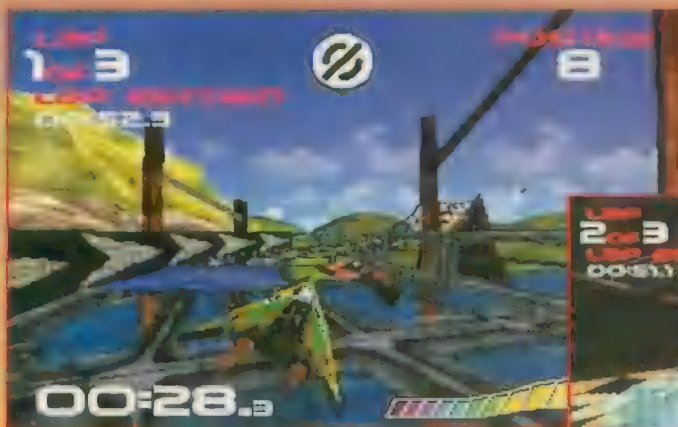
Gegenüber der Playstation-Version sind optisch kaum Unterschiede zu erkennen

sorgten für das optimale High-speed-Feeling. Nun hat sich Sonys Tochter (ja, die mit den Eulenaugen) dazu entschlossen, auch die Saturn-Gemeinde an diesem futuristischen Rennspektakel teilhaben zu lassen. Dabei müßt Ihr in dieser Variante von *wipeout* auf

nichts verzichten. Gameplay und grafisches Outfit sind in unserer vorliegenden Muster-CD identisch mit dem des Playstation-Originals (Test in VG 10/95). Nachdem Ihr Euch im Menü entweder für Championship-, Einzelrennen- oder Time Trial-Modus entschieden habt, beginnt Ihr in der Venom-Anfängerliga mit den ersten sechs Strecken. Später, wenn Ihr Euch auf allen Strecken unter den ersten drei Rängen platziert habt, erhaltet

Ihr Zugang zur fortgeschrittenen Rapiere-Klasse, wo Eure insgesamt acht verfügbaren Fahrzeuge eine erhebliche Steigerung in der Geschwindigkeit erfahren. Auch das System mit den Waffen-Extras wurde unverändert übernommen. So könnt Ihr auch diesmal Eurer Rennflieger-Konkurrenz per Zielsuch-Raketen Landminen und Turbo-Katapult auf die Pelle rücken. Hartgesottene Duellisten werden jedoch ziemlich in die Röhre gucken. Im Gegensatz zu der Playstation-Version steht Euch keine Link-Option zur Verfügung. Da das Spiel ursprünglich keine Split-Funktion besitzt, existiert somit kein 2P-Modus. Hoffen wir, daß zumindest ein handlicher Analog-Joypad, ähnlich wie das Ne-G-Con, demnächst auf dem Markt kommt.

tet



Ein einziger Fahrfehler, und alle anderen ziehen an dir vorbei. Da hilft nur noch Waffengewalt.



In Japan scheint das Mega Drive nun endgültig tot zu sein. Dafür erfahren immer mehr 16-Bit-Titel eine Umsetzung für den Saturn. Nach Shining Force kommt nun auch eine 32-Bit-Version des Hit-Titels *The Story of Thor* auf den Markt.

Thor



Dieser Boßgegner versteckt sich gemeinerweise im Sand



Der Feuer-Geist Efreot besticht durch wuchtige Special Moves



Neben Zombies und Ghosts laufen im Wald allerhand giftige Monster herum

Viele von Euch werden sich wahrscheinlich an *The Story of Thor* erinnern. Schon damals bestach dieses Zelda-ähnliche Action Adventure aus Tausendund einer Nacht durch hervorragende Grafik und einen ausgereiften Spielwitz (Test in VG 3/95). Wie Ihr sehen könnt, haben sich die Entwickler von Sega die Mühe gemacht, die sowieso bezaubernde Grafik nochmals zu verschönern. Die Figuren wirken nun voller und größer. Auch die Animation wurde natürlich verfeinert, so

daß die Palette an Waffen und Special Moves entsprechend erweitert werden konnte. So beherrscht unser Held Leon neben seinem Dolch noch drei weitere Waffenarten: den Bogen, das Zepter und das Sichelschwert, wovon jeweils drei unterschiedliche Level-Varianten existieren. Sie lassen sich aber auch durch magische Kugel-Items aufpowern. Die Feuerkugel kann beispielsweise in Verbindung mit einem Sichelschwert und den dazugehörigen Zauberformel-Items (müssen ebenfalls

gesammelt werden) zu einem Feuerschwert umfunktioniert werden. Diese Waffe umhüllt den Gegner mit einer feurigen Flamme und verarbeitet ihn kurzerhand zu Asche. Auf nützliche Begleiter, die Euch während der Reise tatkräftig unterstützen, könnt Ihr ebenfalls zurückgreifen. Wie auch in der 16-Bit-Version, dürft Ihr

im Verlauf des Spiels zahlreiche Spirits aufsuchen, die sich Euch nach einem kurzen Plausch anschließen. Per Knopfdruck ruft Ihr diese je nach Bedarf auf. Insgesamt existieren sechs dieser "Spirits", die jeweils die Naturelemente Wasser, Feuer, Pflanzenwelt, Schatten, Sound und Luft repräsentieren. Jeder besitzt spezielle Fähigkeiten, die zur Überwindung von Hindernissen und zur Lösung von Rätseln benötigt werden. Mit den zahlreichen Action-Einlagen und der packenden Story (die sich von dem der Mega Drive-Fassung gänzlich unterscheidet) ist *The Legend of Thor* (voraussichtlicher Titel in Japan), das in Japan am 26. April erscheint, auch für Freunde des Jump'n Run gut geeignet. Ein genauer Verkaufstermin für Deutschland steht noch nicht fest.



Eine fleischfressende Pflanze will ebenfalls regelmäßig gefüttert werden



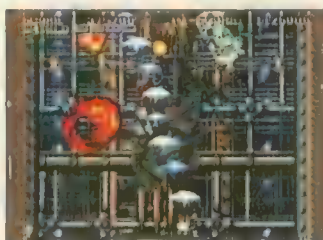
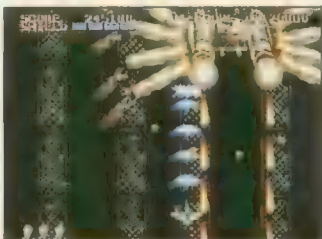
Einer der seltenen Fälle von Humor. Ansonsten geht es im Spiel ernster zu.



Nach einem etwas lauen Frühlingsstart kommt der Playstation-Softwarenachschub wieder langsam auf volle Touren. Ein heißer Spiele-Sommer ist der Sony-Anhängerschaft garantiert.

Stahlfeder

Wo der Sinn in dieser deutschen Namensgebung liegt, kann eigentlich nur unser Tet beantworten, der aber momentan leider nicht auffindbar ist. Um was es hier geht, erkennt trotzdem jeder Spieler auf den ersten Blick. *Stahlfeder* präsentiert sich als vertikal scrollendes Ballerspiel mit über sechs langen Levels. Hauptdarsteller ist eines von drei auswählbaren Flugzeugtypen, die im Verlauf des Spiels zu waffenstrotzenden Kampfkolossen aufgerüstet werden. In der Luft lauern schußkräftige Hubschrauber und gigantische Monsterfestungen, die Euch das Überleben zur Hölle machen. Als Trumpfkarte besitzt Ihr Spezialbomben, die mit ihrer Explosion alle Feindformationen in Reichweite vernichten. Gelegentlich tauchen Extra-



Auch an 3D-Effekten hat *Stahlfeder* einiges zu bieten

symbole auf, die Eure Feuerkraft (Streuschuß oder Laser) stufenweise verstärken. Wer will, kann auch zu zweit gleichzeitig auf "Spritejagd" gehen. Bis jetzt gibt es *Stahlfeder* nur als Japan-Import, ein Termin für eine PAL-Version steht noch nicht fest. (Importmuster: B&B Tel.: 02636/80191)



Die Grafik von *Formula 1* kann sich jetzt schon sehen lassen

Formula 1

Neben dem exzellenten *Ridge Racer* und *WipEout* fehlte noch eine bestimmte Gattung im PS-Rennspielbereich: Die königliche Formel-1-Klasse. Nachdem Namco sich immer noch nicht dazu entschließen konnte, den *Ace Driver*-Automaten umzusetzen, prescht Psygnosis (die Umbenennung in "Sony Interactiv" wurde wieder annulliert!) mit seinem F1-Renner an den Start. Bei *Formula 1* schlüpft Ihr dank offizieller FOCA-Lizenz in die Rolle von Schumacher, Hill und Co. Ihr bestreitet einzelne Rennen auf dem Hockenheimring oder dem legendären Stadtkurs von Monaco – oder fährt eine komplette WM mit allen 17 Originalstrecken und Teams der letzten Saison. Neben einem actionbetonten Arcade-Modus gibt es auch eine Simulationsvariante, in der Ihr selbst die richtigen Reifen, Fahrwerkeinstellungen und Tankstops festlegen dürft. Voluminöser „Dolby Surround“-Sound und gesampelte Motorengeräusche sollen für grenzenlosen Fahrspaß sorgen. Natürlich läßt sich *Formula 1* auch mit dem Analog-Pad „NeGcon“ oder dem brandneuen *Mad-Catz*-Lenkrad steuern. Als Verkaufsstart für Deutschland ist der Juni geplant.

Sidewinder

Ein neuer Action-Flugsimulator im *Ace Combat*-Stil ist vor kurzem in Japan erschienen. In rund 24 Einzelmisionen müßt Ihr fliegerisches Feingefühl beweisen. Sechs waffenstrotzende US-Kampffjets (die Palette reicht hierbei von einer guten alten Phantom bis zum High-Tech-Fighter F22) stehen im Hangar bereit. In der Luft und am Boden lauern neben feindlichen Jets, Luftabwehrraketen auch Panzerkolonnen auf Euch. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch für das richtige Waffensystem oder überlaßt diese ehrenvolle Aufgabe dem Computer. Gleichzeitig mit dem Erscheinen von *Sidewinder* feierte ein neuer Analog-Kontroller sein Debüt. Als weitere Besonderheit gibt es eine Link-Option, mit der man seine Kumpels zu rasanten Dog-Fights einladen kann. (Importmuster: B&B Tel.: 02636/80191)



Galaxian 3

Wer meint, Namco ruhe sich auf seinen *Ridge Racer-Revolution*-Lorbeeren aus, der irrt. Mit *Galaxian 3* ist eine weitere hochkarätige Automatenumsetzung unterwegs, die im Grunde nicht mehr viel mit der klassischen *Galaxian*-Idee gemeinsam hat. Ähnlich dem *Starblade*-Prinzip düst Ihr auf vorberechneten Flugbahnen durch den dunklen Weltraum und ballert per Fadenkreuz auf feindliche Sternkreuzer, Raumflitzer oder durchquert komplexe Raumstationen.



Galaxian 3: Sternenkrieg in grafischer Namco-Perfektion

Der Spielautomat glänzte durch sein außergewöhnliches Gehäusedesign, das mit allem möglichem Technik-Schnick-Schnack (Surround-Sound-System etc.) ausgestattet war. Wie gut sich die Heimversion ohne das spektakuläre "Drumherum" machen wird, bleibt abzuwarten. In Japan erscheint *Galaxian 3* Ende März.



Oben: Sechs flotte US-Kampffjets stehen im Hangar zur Auswahl.

Links: Vom automatischen Zielsystem erfaßt und Feuer frei!



Insgesamt 11 Disziplinen werden in der Endversion enthalten sein

International Track & Field

Kaum zu glauben aber wahr: Konami hat einen weiteren Klassiker aus der Mottenkiste hervorgekramt und dem alten Track & Field-Spielprinzip eine Generalüberholung verpaßt, in der überwiegend Polygone und Texturen dominieren. Wie beim Original müßt Ihr Euer sportliches Geschick in verschiedenen Disziplinen (100-Meterlauf, Schwimmen, Kugelstoßen usw.) beweisen. Mit ausdauernden Knopfmassagen macht Ihr den Sportlern Beine und legt gleichzeitig den richtigen Wurf/Sprung-Winkel fest. Bis zu vier Spieler können per Multitap-Adapter an einem Turnier teilnehmen, ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen. Wir in der Redaktion können es jedenfalls kaum erwarten, unsere Pads einem martialischen Härte-test zu unterziehen. Der Joystick-Killer aus den achtziger Jahren soll noch vor dem Start der olympischen Sommerspiele seine glorreiche Wiedergeburt feiern.

Wing Commander 3

Ziehen PC-Besitzer bereits das vierte Mal in Origins millionenschwere "Multimedia"-Schlacht, darf auf der Playstation zur Auffrischung nochmals Teil 3 gezockt werden. Die Umsetzung ist mit der Originalfassung identisch, bis auf den feinen Unterschied, daß Ihr diesmal keinen sündhaft teuren 120-MHz-Pentium-Rechner benötigt, um flüssig durchs All zu flitzen. Außerdem sind die Film-Sequenzen dank JPEG-Kompression noch einen Tick schärfer (und natürlich Full-Screen), als auf dem 3DO oder dem PC. Electronic Arts veröffentlicht die eingedeutschte PAL-Version (die ebenfalls vier! Silberscheiben umfassen wird) voraussichtlich im März/April.



Beinharte Weltraum-Söldner dürfen sich schon mal auf Wing Commander 3 freuen



Gradius Deluxe Pack

Die gesamte Videospielindustrie schwebt momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Namco machte mit seiner Museum-Serie auf der Playstation den Anfang. Jetzt startet Konami ein Comeback seiner betagten Auto-



Gradius-Duett: Hier ein Blick auf den zweiten Teil des großen Shoot'em-Up-Klassikers

matenklassiker. Die Gradius-Serie (bei uns unter dem Titel Nemesis bekannt geworden) machte Mitte der achtziger Jahre die aufrüstbare Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Shoot'em-Up inspirierte gleich eine ganze Videospieldeneration. Auf der ersten CD befinden sich Gradius 1&2. Der dritte Teil hatte anscheinend keinen Platz mehr.

Deshalb wird er auf einer weiteren Folge dabei sein (schließlich will man ja auch viel Geld verdienen). Ob oder wann das Gradius Deluxe Pack auch in Deutschland erscheinen wird, steht jedoch noch nicht fest.

Jumping Flash 2 & Moto Toon GP 2

Die ersten beiden Teile von Jumping Flash und Moto Toon GP waren zwar keine großen Kassenschlager, haben aber dennoch für den einen oder an-



Jumping Flash 2 hat nun doppelt so viele Levels zu bieten



Schöner und schneller: Moto Toon GP 2

deren Spieler einen gewissen Unterhaltungswert geboten. Mit verbesserter Grafik, zahlreichen neuen Levels und gehörig aufpolierten Streckenvariationen versuchte Sony, die Kritikpunkte der beiden Vorgänger zu neutralisieren. Ob das gelungen ist, werden wir frühestens Mitte des Jahres erfahren. ws



Die Animation der T&F-Sportler ist atemberaubend flüssig



SATURN-NEWS

Beat'em-Up-Süchtige aufgepaßt: Mit King of Fighters '95 stellt SNK seine erste Saturn-Umsetzung vor. Hockeyfreunde dürfen sich dagegen auf Virgins NHL Powerplay '96 freuen.

King of Fighters '95

Erst kürzlich gab SNK auf einer Pressekonferenz bekannt, daß die aktuellen Neo Geo-Prügelhits auch für Saturn und Playstation umgesetzt werden. Die Saturn-Version von King of Fighters '95 wird bereits ab 28. März in Japan erhältlich sein. Et was später folgen dann die beiden "Gassenhauer" Samurai Shodown 3 und Fatal Fury 3. Laut Aussagen der Entwickler sind die Portierungen mit den

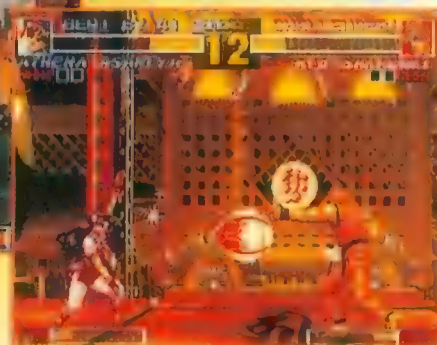


Das Twin Adv. Rom System: Modul und CD liefern die Programmdaten von KoF '95.

Neo Geo-Originalen völlig identisch und nutzen die komplette Farbpalette des Saturns aus. Als weitere Besonderheit debütiert mit KoF '95 das sogenannte Twin Advanced ROM-System, das eine Kombination von Modul und CD ist. Der Grund für den Einsatz dieses ungewöhnlichen Gespanns ist schnell erklärt: Im Gegensatz zum Neo Geo-CD hat der Saturn einen kleineren Hauptspeicher und mußte deshalb fortwährend Programmdaten nachladen. Um das zu verhindern, wurden alle Figurensprites auf Modul verbannt. Von der CD werden lediglich Hintergrundgrafiken samt Musik eingespielt. Der Vorteil dabei: Die Ladezeiten sind fast unmerklich und der Spielfluß wird nicht sonderlich gestört. Der Preis von King of Fighters '95 beträgt 7800 Yen (ca. 110 DM). In der nächsten Ausgabe nehmen wir das Kombo-Pack im Testteil unter die Lupe.



Hier ein Blick auf die Saturn-Version von King of Fighters '95. In der Ecke rechts oben, das grandiose Neo Geo-Original zum direkten Vergleich



NHL Powerplay 96

Nach längerer Eispause ist mit NHL Powerplay 96 endlich eine neue Simulation dieser Sportart für den Saturn unterwegs. Es sind gestandene Polygon-Mannsbilder, die ihre dick ge-

polsterten Texturen-Körper elegant auf den Kufen übers Eis winden und dabei noch ein Stöckchen in der Hand zu halten, um mit selbigem eine eckige Gummischiebe in ein Tor zu schmalzen. Ihr könnt im Freundschaftsspiel mit sechs Kumpels (Multiadapter vorausgesetzt)

oder gegen den Computer antreten und auf Wunsch einen umfangreichen Ligamodus beanspruchen. Da Virgin keine Kosten gescheut und die NHL-Lizenz gleich mitgekauft hat, findet Ihr alle bekannten US-& Länder-Mannschaften im Auswahlbildschirm wieder. ws



Links: Von der Spielfläche seht Ihr nur einen kleinen Ausschnitt Unten: Der Spielernamen wird direkt ins Feld eingeblendet



Nach einem Torerfolg bekommt Ihr eine Siegsequenz zu sehen



Wer will, kann sich auch eine National-Mannschaft auswählen

**Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.- €
Ös 7.-)**

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay 89,90
 Button Joypad 29,90
 Joypad Verlängerung 9,90
 Spieler Adapter 69,90
 Aoro the Acrobat 2 d 29,90
 Aliensoldier d 79,90
 Andrethi Racing d 39,90
 Arch Rivals d 29,90
 Ariel d 49,90
 Arrowflash d 29,90
 Art of Fighting 89,90
 Asterix Power of Gods d 79,90
 Atomic Runner d 29,90
 Balljacks 29,90
 Baliz d 29,90
 Barkley Jam d 39,90
 Baseball 39,90
 Batman Forever d 49,90
 Batman Return d 29,90
 Battletads d 29,90
 Boavis & Butthead d 49,90
 Bill Walsh d 19,90
 Bankers d 49,90
 Bussy 2 d 39,90
 Captain America 29,90
 Captain Planet d 29,90
 Castlevania d 29,90
 Chakan d 29,90
 Chiki Chiki Boy d 29,90
 Chuck Rock d 49,90
 Chuck Rock 2 d 49,90
 Cool Spot us o. Verp. 9,90
 Corporation d 19,90
 Crackdown d 29,90
 Crudodados d 29,90
 Cyborg Justice 29,90
 Death & Superman d 69,90
 Demolition Man d 69,90
 Dino Dini Soccer d 29,90
 DJ Boy d 29,90
 Donald Duck Maui M. 99,90
 Double Clutch d 39,90
 Double Dragon 39,90
 Double Sports d 49,90
 Dracula 39,90
 Dragon Bruce Lee d 39,90
 Dschungelbuch 79,90
 Dynamite Duke 39,90
 Dynamite Headdy 39,90
 EA Tennis d 49,90
 Ecco 2 d 39,90
 Empire of Steel 39,90
 Eternal Champions d 49,90
 Ex Mutants d 19,90
 Fatal Fury d 49,90
 Fatal Rewind d 29,90
 Fire Shark d 49,90
 Flink d 39,90
 Galahad d 29,90
 Generations Lost d 39,90
 Grand Slam Tennis d 49,90
 Havoc d 39,90
 International Soccer Deluxe 89,90
 Izzy's Quest d 79,90
 Jewel Master d 29,90
 John Madden '92 d 29,90
 John Madden '93 d 39,90
 Judge Dredd d 39,90
 Jurassic Park 2 d 39,90
 Justice League d 39,90
 King of Monsters d 39,90
 Last Battle d 39,90
 Lemmings d 49,90
 Maximun Carnage d 39,90
 Megalomania d 39,90
 Megaman Willy Wars d 29,90
 Megaturrican d 39,90
 Mickey Mania d 49,90

Mighty d 29,90
 Micro Machines '96 99,90
 Miss Pacman d 49,90
 Mr. Nutz d 49,90
 Mutant League Football d 29,90
 Mystic Defender 29,90
 NHL '96 d 99,90
 Normy's Beach Babe 29,90
 Otifanten d 39,90
 Paperboy d 29,90
 Paperboy 2 29,90
 Paws of Fury 29,90
 Pete Sampras d 49,90
 Pete Sampras '96 99,90
 Tourgolf '96 99,90
 Phelios d 29,90
 Pirate of Dark Water d 49,90
 Pitfall d 39,90
 Pro Move Soccer d 19,90
 Psycho Pinball d 79,90
 Radical Rex d 39,90
 Ranger X d 39,90
 Revolution X d 79,90
 Rise of the Robots d 39,90
 Risky Woods 39,90
 Robocop Terminator 49,90
 Rocket Knight Adv. 39,90
 Rock'n Racing 79,90
 Samurai Showdown d 89,90
 Sapp Maier Soccer d 29,90
 Shadow of 29,90
 Shadow of Beast 2 d 29,90
 Shaq Fu d 49,90
 Skidmarks 89,90
 Skiithin d 29,90
 Slam Master d 39,90
 Sonic Knuckles d 49,90
 Sonic d 29,90
 Space Harrier d 29,90
 Sparkster d 29,90
 Spot goes to Hollywood d 99,90
 Stargate d 39,90
 Steel Talons d 29,90
 Subterranea d 49,90
 Sylvester & Tweety d 49,90
 Syndicate d 49,90
 Talmil's Adventure d 29,90
 Tazmania 2 d 39,90
 T2 Arcade 39,90
 Themepark d 89,90
 Thunderforce 4 d 99,90
 Tiny Toons d 59,90
 Toe, Jam & Earl d 49,90
 Toe, Jame & Earl 2 d 49,90
 Toki d 49,90
 Toughman Boxing 39,90
 True Lies d 49,90
 Two Crude Dudes 29,90
 Vectorman d 99,90
 Vermillion 39,90
 Virtua Racing d 99,90
 Wani World I 19,90
 Warpspeed d 39,90
 Winterchallenge 19,90
 World Class Soccer d 29,90
 World Cup USA d 39,90
 Wrestlemania d 99,90
 Xenon 2 d 29,90
 Zero the Kamikaze d 39,90
 Zombies d 39,90

SATURN

Saturn d 599,90
 Action Replay 89,90
 Adapter us/jp 69,90
 Bug d 99,90
 Clockwork 2 d 99,90
 Clockwork d 89,90

Daytona d 79,90
 Digital Pinball d 99,90
 '96 d 79,90
 Galactic Attack d 79,90
 Hang On GP 99,90
 Habereke 79,90
 Hi-Octane 89,90
 Johnny Bazookatone d 79,90
 Mansion of Hidden Souls 99,90
 Myst d 109,90
 Mystaria d 99,90
 Mystery Mansion d 119,90
 NBA TE d 79,90
 Allstars d 99,90
 Panzer Dragoon d 79,90
 Pebble Beach Golf d 89,90
 PGA Golf d 89,90
 Rayman d 89,90
 Robatica d 89,90
 Saga Rally d 99,90
 Shanghai us 79,90
 Shinobi 89,90
 Sim City 99,90
 Streetfighter d 69,90
 Victory Boxing d 89,90
 Themepark d 79,90
 Thunderhawk 2 d 99,90
 Virtua Fighter 2 d 99,90
 Wing Arms d 89,90
 World Cup Golf d 89,90
 World Series Baseball d 99,90

SUPER NES

Action Replay MK3 89,90
 Gamemage d 19,90
 Super Gamaboy 69,90
 Joypad/Dauerfeuer 19,90
 5 Spieler Adapter 49,90
 50/60 Hz Adapter 29,90
 Intrarot Joypad 79,90
 Actraizer 49,90
 Actraizer 2 d 69,90
 Aoro the Acrobat 2 eu 49,90
 Art of Fighting d 69,90
 Axlay eu 49,90
 Batman Forever d 49,90
 Battleclash 49,90
 BC Kid d 39,90
 Boavis & Butthead d 49,90
 Big Hurt Baseball d 49,90
 Big Sky Trooper d 69,90
 Biker Mice from Mars 69,90
 Bomberman 2 eu 49,90
 Bomberman 3 d 99,90
 Brainlord us 69,90
 Breath of Fire 2 us 129,90
 Bussy d 49,90
 Bugs Bunny eu 69,90
 Captain Comando 49,90
 Castlevania Vampire d 109,90
 Chronotrigger us 139,90
 Clayfighter 2 eu 59,90
 Claymates 49,90
 Crazy Chase 49,90
 Crazy Sports eu 49,90
 Cybernator eu 49,90
 Daze before Christmas d 49,90
 Demolition Man d 89,90
 Demons Crest d 39,90
 Dimi Dimi 29,90
 Dirt Trax FX d 79,90
 Donkey Kong Country 89,90
 Donkey Kong Country 2 d 129,90
 Dragon Bruce Lee d 69,90
 Dragon View us 79,90
 Dr. Franken eu 39,90
 Dropzone 49,90
 Dschungelbuch 79,90
 Earthworm Jim d 59,90

Earthworm Jim 2 d 109,90
 Eye of Beholder us 79,90
 Fever Pitch Soccer d 69,90
 Final Fantasy 3 us 139,90
 FIFA '96 109,90
 Flintstones the Movie eu 69,90
 Gamfire us 99,90
 Ghoulpatriol d 39,90
 Gods d 49,90
 Goofy d 69,90
 Hagane d 39,90
 Habereke Popolito d 39,90
 Hulk d 39,90
 Humans d 59,90
 Hungry Dinosaurs d 69,90
 Hunt for Red October us 29,90
 Hurricanes d 29,90
 Illusion of Time 49,90
 Illusion of Time 119,90
 Indiana Jones d 39,90
 International Soccer Deluxe 129,90
 Izzy's Quest 79,90
 James Pond 3 d 49,90
 John Madden '95 d 59,90
 Junglestrike d 99,90
 Judge Dredd eu 69,90
 Kawasaki Superbikes d 89,90
 Kirby's Ghost Trap 89,90
 Legend d 49,90
 Lemmings 2 49,90
 Lion King 39,90
 Looney Toons Factory d 49,90
 Lords of Darkness us 79,90
 Lord of the Rings d 79,90
 Lothar Mathäus Soccer d 89,90
 Lufia us 99,90
 Magic Boy eu 29,90
 Marko's Magic Football eu 49,90
 Mario 2 d 119,90
 Mario Allstars d 59,90
 Mario Basler Fussball 69,90
 Mariokart 99,90
 Mariopaint d 59,90
 Mechwarrior 3050 d 89,90
 Megaman 7 d 89,90
 Megaman X d 49,90
 Megaman X 2 d 89,90
 Metroid eu 59,90
 Mickymania d 39,90
 Mickey Minnie d 89,90
 Micromachines 49,90
 Mighty Max d 39,90
 Mr. Nutz d 49,90
 NBA live '96 d 99,90
 Give'n Go d 139,90
 NFL Quarterback d 49,90
 NHL '96 d 109,90
 On the Ball d 49,90
 Pagemaster eu 39,90
 Parodius 49,90
 Pinball Dreams 69,90
 Pocky & Rocky 2 d 69,90
 Powerangers Fighting us 99,90
 Prehistoric Man d 89,90
 Probotector 69,90
 Punch Out d 89,90
 Puzzle Bobble d 99,90
 Radical Rax d 99,90
 Rainbow Bell 49,90
 Return of Jedi d 49,90
 Revolution X d 89,90
 Robocop Terminator d 59,90
 Robotrek us 89,90
 Sailor Moon d 49,90
 Secret of Evermore us 139,90
 Secret of Mana d 119,90
 Shadowrun d 99,90
 Simcity 59,90
 Soulblazer d 89,90
 Sparkster d 39,90
 Spawn d 49,90

Spiderman Separation d 99,90
 Spindizzy World eu 49,90
 Stargate d 49,90
 Startrack Next Gener. d 99,90
 Streetracer d 49,90
 Syndicate 49,90
 Tetriz d 109,90
 Themepark d 119,90
 Timeslip eu 39,90
 Time in Tibet d 119,90
 Tiny Toons d 39,90
 Turbo Toons d 59,90
 Turrican d 69,90
 Ultima Ruines us 99,90
 Urban Strike d 99,90
 Unirally d 49,90
 Utopia d 49,90
 Vortex d 39,90
 Warlock d 49,90
 Waterworld d 89,90
 Weapoolord eu 99,90
 Wingcommander 39,90
 Wings II eu 39,90
 Wizardry V us 59,90
 Wolverine eu 49,90
 World Heroes d 49,90
 WWF Wrestlemania d 99,90
 WWF inkl. Video 99,90
 Young Merlin d 69,90
 Zero the Kamikaze 49,90
 Zombies d 39,90
 Yoshi's Island 119,90

PLAYSTATION

Playstation d 549,90
 Action Replay d 59,90
 Joypad d 55,90
 Joypad Dauerfeuer 39,90
 Memory Card 45,90
 RGB Kabel 39,90
 Air Combat d 99,90
 Assault Rigs d 89,90
 Cybersled d 99,90
 Cyber Speed d 89,90
 Defcon 5 89,90
 Destruction Derby 99,90
 Disc World d 89,90
 Extreme Games d 99,90
 FIFA '96 89,90
 Hi-Octane d 59,90
 Johnny Bazookatone d 79,90
 Jumping Flash d 89,90
 Kileak d 89,90
 Lemmings 3d 89,90
 Loaded d 89,90
 Lone Soldier d 89,90
 NBA TE 79,90
 Novostorm d 89,90
 PGA '96 d 89,90
 Rapid Reload d 89,90
 Raiden d 99,90
 Rayman d 99,90
 Ridgerracer 99,90
 Starblade Alpha d 89,90
 Streetfighter 69,90
 Striker d 99,90
 Thunderhawk 2 d 89,90
 Warhawk 89,90
 Wipeout d 99,90
 World Cup Golf d 69,90
 Worms d 79,90
 WWF Raw Arcade d 99,90
 Zero Divide 79,90

Info-Gutschein!!!
 Sp. St. Sch. W. 100% Garantie
 Name: _____
 Anschrift: _____
 System: PlayStation
 Info: _____

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Landessprache.
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. M.W.St. und sind ohne Gewährleistung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Umtausch wegen Kompatibilität. Umtausch ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Bestellungen müssen uns binnen 14 Tagen nach Erhalt gemeldet werden. Wir berechnen für 1000g - und Versandkosten DM 9,90.
 X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax 089 / 488074



Langsam aber sicher kommt auch das Neo-Geo in die Jahre. Trotzdem ist der Spielnachschub gesichert und sogar eine neue Hardware feiert ihr Debüt.

Neo Geo-CDZ

Schon gewußt? Die ersten Neo-Geo-Konsolen wanderten bereits 1990 über japanische Ladentische. Anfänglich wollte man die Edelkonsole wegen der teuren Modulpreise nur über Videotheken verleihen, bis man



schließlich erkannt hat, daß eine nicht zu verachtende Basis an potentiellen Käufern vorhanden ist, die sich 1:1-Spielhallenqualität für zuhause gerne etwas kosten lassen würde. Und so manch einer konnte es kaum glauben, über fünf Jahre behauptete sich das Neo-Geo nun schon im eingefleischten Freak-Bereich. Vor gut einem Jahr wollte SNK noch mal groß ins Geschäft einsteigen und präsentierte eine CD basierende NG-Konsole. Die Vor- und Nachteile lagen auf der Hand: Einerseits war der Spielepreis dank Silber-



Lange hat's gedauert, jetzt ist es endlich fertig:
Art of Fighting 3

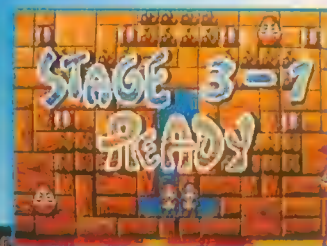
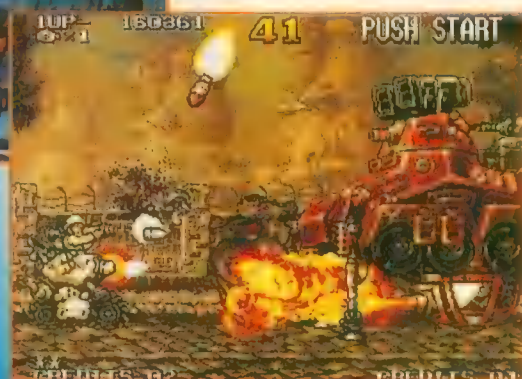


Metal Slug gilt als Geheimtip für Action-Fans

Render-Shooter Brikinger



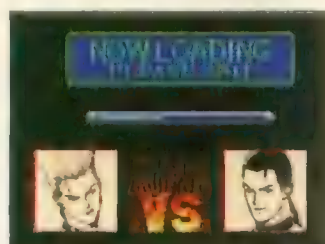
Das etwas andere Fußballspiel: Futsal von SNK-Ableger Saurus



▲ *Neo Mr. Do!*

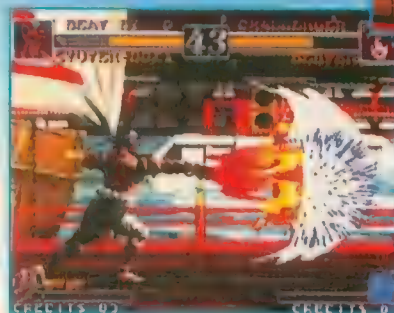
◀ Bei *Shin Oh Ken* sind alle Spielfiguren gerendert

Monate gleich drei Neo-Geo-Titel angekündigt: Nach dem grandiosen *Pulstar* ist mit *Choutetsu Brikinger* ein weiterer, ebenso vielversprechender Horizontal-Shooter unterwegs. Hinter dem geistlosen Titel *Futsal* dagegen, verbirgt sich ein Fun-Soccer-Spiel, das sich nicht nur auf grüne Spielfelder spezialisiert hat. Und weil Neo Geo-Tradition verpflichtet, ist mit *Shin-Oh-Ken* auch ein neues Beat'em-Up im Programm. Last but not least: Action-Fans dürfen sich auf den *Probotector*-Verschnitt *Metal Slug* freuen und auch Nostalgiker kommen mit *Neo Mr. Do!* auf ihre Kosten. ws



Neues Menü-Outfit und altbekannte Technik mit Double Speed-Power

scheibe auf ein erträgliches Niveau gefallen, andererseits hatte das Gerät durch den enormen Hauptspeicherbedarf (56 Megabit) einen deftigen Preis mitbekommen. Ein weiteres Manko war die veraltete Single-Speed-Technik, die sich beim Laden sehr viel Zeit ließ. Jetzt hat sich SNK entschlossen, eine Double-Speed-Variante nachzuschieben, die zwar die Nerven des Spielers schont, aber dafür den Geldbeutel um so mehr strapaziert. Immerhin sind 800 Mark kein Pappenstiel und was andere Konsolen kosten, brauche ich hier keinem erzählen. Es bleibt jedem selbst überlassen, ob er sich den Luxus leisten will, daß seine Lieblingsspiele doppelt so schnell geladen werden als zuvor. Aber eines ist sicher: Die Freaks sterben nicht aus! (Testmuster von MARO: Tel.: 0711-557729)



Spiele-News

Seit Monaten wird davon geredet, doch zu sehen war bis dato rein gar nichts: Die Rede ist von *Art of Fighting 3*, das endlich auf einer Messe in Japan der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Video Games hat die ersten Bilder erhascht. Alles weitere verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben (gemein, nicht wahr!). Das japanische Softwarehaus Saurus (ein Ableger von SNK) hat für die nächsten

4 VIDEO GAMES 96

DIE TRÄUMFABRIK SPIELE GMBH

SPIELE GMBH

3DO	John Madden '96	129.95	To Shin Den	129.95	Raiden Project	99.95	
Alone in the Dark 1 + 2	129.95	Lightstalkers	129.95	Victory Boxing	109.95	Rayman	99.95
Battle Sport	129.95	Lightr Crusader	129.95	Viewpoint	119.95	Retail Assault 2	i.v.
Blade Force	109.95	Mega Turrican us	59.95	Virtual Cop ind. Gim	159.95	Revolution X	89.95
Captain Quazar	109.95	Micro Machines '96	139.95	Virtual Fighter 2	120.95	Ridge Racer	99.95
Cosplay	109.95	NBA Live '96	129.95	Virtual Fighter Remix	79.95	Ridge Racer Revol. jp.	159.95
Creastur Shock	i.v.	NHL '96	129.95	Virtual Hacing	109.95	Road Rash	89.95
Cyberdillo	109.95	PGA Tour Golf '96	129.95	Virtual Racing	109.95	Sentient	i.v.
Cyberia	i.v.	Phantasy Star IV	139.95	Virtual Hydelide	89.95	Shell Shock	99.95
D Dining Table	129.95	Rise of the Robots	29.95	Wing Arms d	109.95	Shockwave Assault	89.95
Dragon's Lore	129.95	Sparkster	89.95	World Cup Golf	109.95	Sin City 2000	i.v.
ESPN Baseball	69.95	Star Trek Deep Space 9	129.95	World Series Baseball	109.95	Streetfighter Zero jp.	149.95
Flying Nightmares	99.95	Story of Itha	139.95	Warm	99.95	Streetfighter The Movie	79.95
Foxes of Ash	109.95	Uncharted Waters	139.95	X-Men jp.	139.95	Striker '96	99.95
GoX	89.95	Warlock	59.95			Tekken	109.95
Incredible Machine	89.95	World Cup USA	39.95	SONY PLAYSTATION		Takken 2 jp.	159.95
Iron Angel	89.95	NWII Wrestlemania	139.95	A4 Evolution	i.v.	The Hive	i.v.
Lemmings	69.95			Agile Warrior F-111	99.95	Theme Park	99.95
Myst	129.95	SEGA SATURN		Air Combat	89.95	Thunderhawk 2	99.95
Need for Speed	129.95	Adv. Military Com. 2 jp.	139.95	Alan Trilogy	99.95	To Shin Den	89.95
Off World Interceptor	99.95	Casper	109.95	Assault Riggs	89.95	To Shin Den 2 jp.	149.95
PGA Tour Golf '96	129.95	Clockwork Knight 2	89.95	Cosper	99.95	Twisted Metal	99.95
Phoenix 3	109.95	Creastur Shock us	129.95	Chaos Control	99.95	Viewpoint	99.95
Melram Face: Moys of Death	79.95	Cyberia	109.95	Criticism	i.v.	Warhammer	i.v.
Road Rash	129.95	Darius Golden jp.	129.95	Cyber-Spud	99.95	Water world Action	99.95
Scumble Cobra	i.v.	Deadly Skies	129.95	Cybera	99.95	Wing Commander 3	119.95
Sherlock Holmes	109.95	Fl Live Information	99.95	Darkstalkers	i.v.	Wipe Out	99.95
Shockwave 2	119.95	FIFA '96	99.95	Defam 5	99.95	World Cup Golf	99.95
Syndicate	119.95	Galactic Attack	79.95	Dessent	89.95	World Series Baseball	99.95
Water world Action	i.v.	Gea us	129.95	Destruction Derby	99.95	Worms	109.95
Wing Commander 3	119.95	Golden Axe	99.95	Discworld	89.95	WWII The Arcade Game	99.95
WWII The Arcade Game	i.v.	Hi Octane	99.95	Extreme Games	99.95	X-Com	99.95
		High Velocity us	119.95	FIFA '96	99.95	Zero Divide	99.95
		In the Hunt jp.	129.95	Goal Storm	99.95		
		Johnny Bazookatone	99.95	Hi Octane	99.95		
		Magic Carpet	99.95	Hornet Owl ind. Gun jp.	169.95		
		Myst	119.95	In the Hunt	i.v.	SUPER NINTENDO	
		NBA Jam Tournament	89.95	Jack & Back	119.95	Asterix + Obelix	139.95
		NBA Live '96	99.95	Johnny Madden '96	99.95	Big's Fly Trooper	99.95
		NHL Quarterback us	119.95	Johnny Bazookatone	89.95	Breath of Fire 2 us	139.95
		NHL Alhstars	119.95	Kleak the Blood	89.95	Crash	139.95
		P.T.O. 2	i.v.	King's Field	i.v.	Chono Triggerer Hintbook	39.80
		Praetor Dragon 2 jp.	139.95	Krazy Ivan	99.95	Chono Triggerer us	119.95
		PGA Tour Golf '96	129.95	Loaded	99.95	Demolition Man	159.95
		Rayman	109.95	Lone Soldier	99.95	Donkey Kong Country 2	139.95
		Revolution X	99.95	Magic Carpet	99.95	FIFA '96	129.95
		Sage Rally	99.95	Myst	i.v.	Final Fantasy Legend 2 us	149.95
		Shell Shock	109.95	Namco Classic Coll. jp.	149.95	Final Fantasy Legend 3 us	149.95
		Shinobi X	99.95	NBA in the Zone	i.v.	Final Fight 3 us	139.95
		Shockwave Assault	109.95	NBA Jam Tournament	i.v.	Int. Super Star Soc. Dal.	139.95
		Sin City 2000 d.	i.v.	NBA Live '96	99.95	Lufia 2	i.v.
		Solar Eclipse	99.95	NHL Face Off	99.95	NHL '96	139.95
		Streetfighter The Movie	79.95	Novastorm	89.95	P.T.O. 2 us	149.95
		The Horde us	139.95	Off World Interceptor	109.95	Revolution X	139.95
		Theme Park	109.95	PGA Tour Golf '96	99.95	Rise of the Robots	
		Thunderhawk 2	109.95	Philosoma	89.95	Secret of Evermore	129.95
						Secret of Mana 2	

NEU! An Versandkosten berechnen wir ab sofort nur noch 5,- DM. NEU!



TOP HIT
für Sony Playstation
Road Rash *pal*
89,95* DM



TOP HIT
für Sega Saturn
Sim City 2000 pal
99,95 DM

Mit * gekennzeichnete Titel bei Hilti-Magazinen nicht erhältlich.

Berlins einzige wahre Dimension (1984)
für Video- und Computergames!
Über 5000 lieferbare Artikel
Berlins größtes Lager!
Heute bestellt - gestern geliefert!
Hilfliche Preise und göttlicher Service!
Täglich Sonderangebote!
Immer aktuell durch U.S.- und Japan-Importe!
UPS-Versand!



Laden Berlin

100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Mo-Fr 10-18.30 Uhr Sa 10-13.30 Uhr

10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer
030 / 694 60 43

For-Lime.

Spieleneuheiten am laufenden Band

Preise und Preisänderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt nach Wahl entweder mit Post zzgl. 3,- DM NN-Gebühr oder mit UPS zzgl. 6,- DM NN-Gebühr. Post-Express zzgl. 8,- DM. Sicherheitskontrollen zzgl. 3,- DM. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 27.02.96. Send Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten unsere AGB.

PR-Profile

Wer ein Spiel zu verkaufen hat, schickt regelmäßig qualifizierte PR-Mitarbeiter auf Tour, um die Fachpresse möglichst aufmerksam zu betreten. Völlig klar, daß im erbarmungslosen Kampf um Titelbilder, möglichst große Berichte und gute Wertungen mit allen Tricks gearbeitet wird, die professionelle PR zu bieten hat. Beispielsweise bevorzugen nahezu

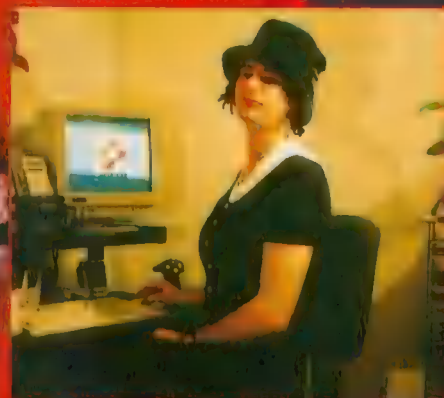
ausnahmslos alle Hersteller die weiblichen Reize attraktiver PR-Damen, die bei den überwiegend männlichen Fachredakteuren der Szene schon so manches Mal lediglich mit einem etwas kürzeren Rock eine um zehn Prozent höhere Spielspaßwertung erwirken konnten. Schon lange wollten wir Euch diese PR-Schönheiten einmal vorstellen...



Segas heißeste Frau, Tortella Moe bei der alltäglichen Morgentoilette



Christiane Weikert von Virgin informiert sich sogar im Badezimmer, was es Neues gibt



Die strenge Jenny Fröhlich von Konami lebt ganz puritanisch nur für ihre Arbeit

Auch wenn man's eigentlich nicht fragt: Wie alt bist Du denn?

Alter als Franziska von Arminio, aber jünger als Oasen Mann

Verrate uns doch Deine Maße!

Nach drei Maß wird mir immer ganz schwindelig! Nach der vierten laufe ich ohne Socken über die zugefrorene Alster...

Wie schwer trägst Du an Dir?

Schwerer als Claudia Schiffer, aber leichter als Helmut Kohl

Wie sieht Dein Traummann aus?

Schnell wie Sonic, lustig wie Earthworm Jim, nicht so spießig wie der Klempner

Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Das ist mir aber zu intim, Süßer!

Mit welchen Journalisten pflegst Du besonders enge Kontakte?

Hach, Du Flieg!

Was war die dümme Anmache, die Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

Du kannst Mario zu mir sagen, Kleiner! Männer wollen nur das eine – richtig oder falsch?

Richtig! Hallo! Verfassen Sie – wollen wir das nicht alle?

Verrate uns Deinen besten Schminktipp
Hamburger Erde, gibt's frischen Teint...

Ganz indiskret: wie ist Dein Gewicht?

Melina Waage zeigt heute morgen noch vertinnte 90 Pfund an

Bist Du verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden oder gar noch...?

Weder noch. Teils, teils. Mja... also meistens schon. Umso häufiger allerdings – Like a Virgin

Gibt es irgendeinen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Klar, mein absoluter Favorit ist Nerv N. Sege vom Klein-Kleckersdorfer Wochenblatt. Wir verstehen uns auch recht gut, muß ich sagen. Er ruft mich jeden Tag mindestens zweimal an

Mit welchen Journalisten pflegst Du besonders enge Kontakte?

Also das würde hier jetzt eindeutig den Rahmen sprengen

Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktipp

Der Lippenstift T-1000 von Henkel ist ein echter Geheimtip, damit legst Du wirklich jeden flach!

Trägst Du eigentlich gerne verführerische Dessous?

Eigentlich nicht, aber heutzutage wird man ja bei keiner Redaktion mehr ohne reingelassen – zumindest nicht bei den großen Magazinen!

Verrätst Du uns Deine Maße?

Die erste war 1991 auf dem Oktoberfest, die zweite habe ich vergessen

Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Ja, den Reinhold Beckmann von SAT1 finde ich gut. Ein echter Superstar im Soccer-Bereich!

Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?

Klar, welche Frau tut das nicht? Und wenn ich die beiden einsatze, dann lasse ich so schon einmal durchblicken, daß ich in der nächsten Ausgabe auf den Titel will

Was war die dümme Anmache, die Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

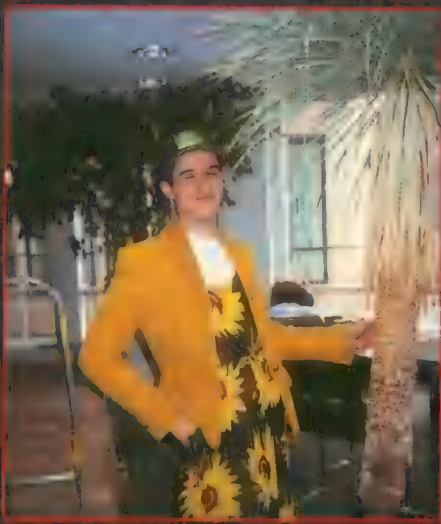
Neulich hat mich einer gefragt, ob ich ihm einen Vampire's Kiss geben könnte

Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?

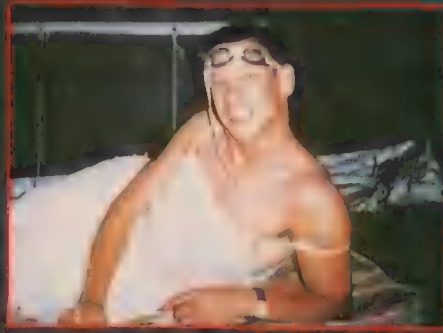
Stimmt nicht, die meisten Männer wollen beide

Welches Parfüm benutzt Du?

Ich frage bevorzugt "In the Zone". Das ist ein sportlicher japanischer Duft der exklusiven XXL-Serie von Kagemasa Kozuki. Ab und zu benutze ich auch "Virtua Scent", das ist nicht ganz so aufdringlich



In modischer Frühlings-Kombi präsontiert sich Resi Memari von Acclaim



Ricarda Eddy von Codemasters läßt nahe und tief blicken



Peter Bedford von Warner ist die männliche Ausnahme, bestätigt aber die Regel...

Ähm, bist Du denn schon volljährig?
Frechheit diese Frage!

Verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden oder gar noch Jungfrau?

Weiblich, ladig, jung sucht...

Wie sieht Dein Traummann aus?

Er müßte so aussehen wie ich als Mann... schwer zu finden, so was.

Gibt es einen Journalisten, der Dir besonders gut gefällt?

Ich liebe alle Journalisten, auf die eine oder andere Weise...

Mit welchen pflegst Du besonders enge Kontakte?

Das fragst ausgerechnet Du, Rob, nachdem wir schon so viele aufregende Freitag-Abende miteinander verbracht haben?! Ich bin ja soo unglücklich!

Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?

Nein, das habe ich nicht nötig. Die Journalisten (wie ich meine Lieblinge nenne) wissen ganz genau, was sie von mir kriegen, wenn sie gute Wertungen vergeben.

Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

Ich fühl mich wie einer Waschmaschine: Erst hast Du mich umgedreht, jetzt dreh ich durch, und dann komm ich wieder ins Schleudern...

Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?

Falsch! In meinem Fall wollen sie neben dem "Einen" auch noch einen exklusiven "Turbo für Nintendo 64"-Test.

Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktipp

Bei der regelmäßigen Bein-Enthaarung nie elektrische Geräte benutzen! Stattdessen lieber auf das gute alte (und extrem schmerzhaft) Wachs zurückgreifen.

Wie alt bist Du denn?

Alt genug, um es besser zu wissen.

Verrate uns Dein Gewicht.

Fabelhaft schlank und unglaublich gutaussehend (die Schönheitschirurgen heutzutage haben echt was drauf).

Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktipp.

Um so mehr, um so besser! Meine Lieblingsfarben sind stahlgrau und rosa mit weißem Lidschatten, dazu etwas Klebeband, um das Gesicht zu straffen und natürlich viel Spray, damit das Kunstwerk nach ein paar Stunden auf der Tischoberfläche nicht zerfließt.

Wie sieht Dein Traummann aus?

Ein Macho in Don Martens.

Gibt es jemanden in Deutschland, der Dir besonders gut gefällt?

Hab ich vergessen, als ich das letzte mal in Deutschland war, trank ich zuviel Schnaps.

Sind deutsche Journalisten besser im Bett als englische?

Das hängt von der Größe ihrer DMs ab (siehe Traummann-Frage).

Benutzt Du Deine weiblichen Reize, um Redakteure zu besseren Wertungen zu überreden?

Alleine durch meine Anwesenheit werden die Dinger schon viel größer. Ich merke natürlich Previews und Tests.

Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals von einem Journalisten gehört hast?

Ooooooh, mach weiter, bitte, BITTE!!!

Männer wollen nur das eine! Richtig oder falsch?

Das will ich doch hoffen!

Stimmt es, daß Du versucht hast, Wolfgang zu verführen, während er Euch besuchte?

Natürlich, wer würde das nicht versuchen?

Wofür würdest Du fast alles tun?

Für Geld!

Wie verführst Du einen Mann?

Ich schlage ihn k.o., fünde ihn fest, und mach mit ihm, wie ich will!

Kann man bei einem Mann von der Länge des Schnurrbarts auch auf die Länge anderer Körperteile schließen?

Der Schnurrbart zeigt die Manneskraft, selbst wenn der Rest es nicht so schafft.

Gibt es eine PR-Kollegin, die Dir besonders gut gefällt?

Pamela Anderson, denn die hat PR-alle Argumente!

Wie fühlt man sich als einer der wenigen Männer in diesem Geschäft?

Wie ein Einäugiger unter Blinden.

Was war der dümmste Anmachspruch, den Du jemals gehört hast?

Laß mich Dein Sesambrotchen sein, Big Mac.

Frauen wollen nur das eine! Richtig oder falsch?

Richtig – alle wollen Always Ultra. Warum, weiß ich auch nicht.

Verrate uns Deinen wichtigsten Schminktipp.

Ich putze täglich meine Brille, dann klapp's auch mit der Nachbarn.

Wie verführst Du eine Frau?

Mon Chéri – wer kann dazu schon nein sagen?

Trägst Du gerne aufregende Klamotten?

Oh ja, Männer beinahe-wollen Schloßer-Tennis mit seitlichem Eingriff kann wirklich niemand widerstehen!

Stimmt es, daß mit Deiner Kollegin Andrea etwas läuft?

Ja, seitdem ich meine neue Frille habe, ist sie ganz verrückt nach mir!

Stimmt es, daß Andrea sich auch für meinen Hob interessiert?

Andrea steht nur auf solche Männer wie mich: groß, blond, muskulös, pörrig, ohermann, großzügig, wohnbaur, gut gekleidet und mit dem richtigen Auto unterwegs. Kann Rob da etwa mithalten?

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Die Polizeimitgliedschaften auf Knabengelenk ständig wird er gebittet, das Unschuldslamm



Hartmut

Endlich haben wir entdeckt, wo das NeGcon hingekommen ist, Hartmut hat's „ausgeliehen“



Ralf

Unser alter Mario-Hasser behauptet weiter standhaft, daß er sich kein Nintendo 64 zulegen wird

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



Neu sind die Wertungsgesichter: Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt

Keine Spiel-spaß-Wertung wegen vieler ...



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Wolfgang

Durfte kürzlich das uralte Gradius für Playstation spielen und ist seitdem wieder auf dem Oldie-Trip



Tet

Täglich rufen „Freunde“ bei ihm an, denen er doch bitte ein Nintend 64 aus Japan bestellen möchte



Robert

Nach jahrelangem Widerstand wurde er doch schwach und hat sich einen High-End-PC zugelegt



Jan

Hat Nachwuchs bekommen, die Kleine namens „IBM Thinkpad“ sieht wirklich aus wie der Papa

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer“ ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik“, „Musik“, „Soundeffekte“ und „Spielspaß“ gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(2)	Donkey Kong Country 2	SNES	Nintendo
2	(1)	Super Mario World 2	SNES	
3	(neu)	FIFA Soccer '96	SNES	
4	(3)	Donkey Kong Land	Game Boy	
5	(4)	Assema & Obelix	Game Boy	
6	(10)	Kirby's Dreamland 2	Game Boy	
7	(6)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES	
8	(4)	Assema & Obelix	SNES	
9	(-)	Super Mario All Stars	SNES	
10	(-)	Super Mario Carl	SNES	
1	(1)	FIFA Soccer '96	Mega Drive	Sega
2	(2)	MHL Hockey '96	Mega Drive	
3	(neu)	NBA Live '96	Mega Drive	
4	(7)	König der Löwen	Mega Drive	
5	(4)	Die Schindler	Mega Drive	
6	(-)	Theme Park	Mega Drive	
7	(-)	Sonic & Knuckles	Mega Drive	
8	(10)	Sonic 3	Mega Drive	
9	(7)	Stargate	Mega Drive	
10	(neu)	Phantasy Star 4	Mega Drive	
1	(1)	Destruction Derby	Playstation	Playstation
2	(3)	WipeOut	Playstation	
3	(10)	FIFA Soccer '96	Playstation	
4	(2)	Tekken	Playstation	
5	(9)	War Hawk	Playstation	
6	(6)	Rayman	Playstation	
7	(4)	Ridge Racer	Playstation	
8	(5)	Toshinden	Playstation	
9	(neu)	Extreme Games	Playstation	
10	(7)	Air Combat	Playstation	
1	(2)	Sega Rally	Saturn	Saturn
2	(neu)	Thunderhawk 2	Saturn	
3	(neu)	FIFA Soccer '96	Saturn	
4	(neu)	Rayman	Saturn	
5	(7)	Virtua Cop	Saturn	
6	(3)	Raketen	Saturn	
7	(4)	Myri	Saturn	
8	(1)	Daytona USA	Saturn	
9	(neu)	NHL Allstar Hockey	Saturn	
10	(2)	Virtua Fighter Remix	Saturn	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern () die Vormonats-Platzierung

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit	Ridge Racer Revolution, PSX
	hört zur Zeit	Downset, Downset
	Film-Favorit	Heat
	spielt zur Zeit	Total NBA '96, Playstation
	hört zur Zeit	Twopac, California Love
	Film-Favorit	Heat
	spielt zur Zeit	Power Rangers, Super Nintendo
	hört zur Zeit	Die kleine Nachtmusik, Mozart
	Film-Favorit	Familienfeste & andere...
	spielt zur Zeit	Ridge Racer Revolution, PSX
	hört zur Zeit	Magie Carpet, Soundtrack
	Film-Favorit	Schnappt Shorty
	spielt zur Zeit	Road Rash, Playstation
	hört zur Zeit	Panasonic, Vokio
	Film-Favorit	Reservoir Dogs
	spielt zur Zeit	Darkstalkers, Saturn
	hört zur Zeit	Spaceman, Babylon Zoo
	Film-Favorit	Jumanji
	spielt zur Zeit	Dragon Quest 6, Super Nintendo
	hört zur Zeit	Dragon Quest 6, Soundtrack
	Film-Favorit	True Romance

Kinohits des Monats

1	Jumanji mit Robin Williams
2	Männerpension mit Til Schweiger
3	Operation: Broken Arrow mit John Travolta
4	Ein Schweinchen namens Babe
5	Dangerous Minds mit Michelle Pfeiffer
6	Familienfeste & andere Schwierigkeiten
7	Goldeneye mit Pierce Brosnan
8	Copykill mit Sigourney Weaver
9	Die Schwanenprinzessin Zeichentrickfilm
10	Strange Days mit Ralph Fiennes

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country 2	SNES
2	Sega Rally	Saturn
3	Tekken	Playstation
4	Super Mario World 2	SNES
5	Ridge Racer	Playstation
6	Worms	PSX/Saturn
7	Virtua Fighter 2	Saturn
8	FIFA Soccer '96	PSX/Saturn
9	Wipeout	Playstation
10	Toshinden	Playstation

Bitte schicken uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magne Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Ridge Racer Revolution	Playstation	91%
2	Breath of Fire 2	SNES	87%
3	Darkstalkers	Saturn	86%
4	Panzer General	Playstation	84%
5	Magie Carpet	PSX/SAT	82%
6	Total NBA '96	Playstation	81%
7	Street Fighter Alpha	PSX/SAT	80%
8	Wing Commander 3	Playstation	79%
9	Toshinden 2	Playstation	78%
10	Final Flight 3	SNES	76%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge





Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben.

Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-

Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind die

Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer",

können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29

darauf, Ihrer Mannschaft zu übertrumpfen. Was

die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen



mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren

NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur

Sie dagegen tun können? Senhen Sie sich einfach

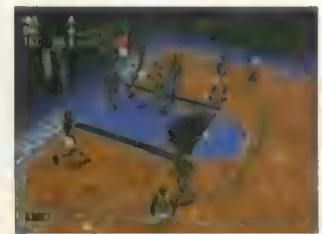
sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse

in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können

Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen.

Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA

Live '96 komplett in **Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**



! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf den rechten Pfaden durch immer neue Abenteuerwelten zu begleiten...

Sega Saturn/ Sony Playstation

Thunderhawk 2



Volker Simon aus Ubstadt-Weiher hat sich nicht lumpen lassen und seine Saturn-Paßwörter mit einigen Komplettlösungs-mäßigen Hinweisen ausgestattet. Heiko Müller aus Einsiedel erspielte darüber hinaus die Codes der Playstation-Version, die im Anschluß aufgelistet sind.

Südamerika Nr. 1; Waffenschmuggel

Mission 2:

- Code: J5JFG7C3VBDVSN1
- Ziel: Angriff abwehren; Artillerie zerstören
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Wartet auf dem Stützpunkt, steigt auf die höchste Höhe und vernichtet alle anrückenden Panzer mit den Raketen.

Mission 3:

- Code: JTBFGFC25BDVQN2
- Ziel: Rückzug der feindlichen Truppen verhindern
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Schnelligkeit ist gefragt. Zerstört zunächst die Missionsziele und richtet Euch nicht nach anderen Einheiten (die Brücke muß nicht zum Einsturz gebracht werden).

Mission 4:

- Code: JV2FGNC5VBDV1VA
- Ziel: Waffenfabrik zerstören
- Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.

Fliegt zum südlichen Gebäude, werft eine Bombe darauf oder bringt es mit der Bordkanone zum Einsturz. Fliegt jetzt zum Hauptteil der Waffenfabrik, zerstört das zweite Gebäude und mäht mit der Gun durch die Reihen der Silos und Treibstofftanks.



Südamerika Nr. 2; Abschluß eines "Stealth-Flugzeuges"

Mission 5:

- Code: JKKHH3C49BDVVF2
- Ziel: Laster eliminieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Geht nach dem selben Schema vor wie in Mission 3.

Mission 6:

- Code: JP3HH3C7RFDFTBA
- Ziel: Zug stoppen.
- Bewaffnung: MK-88 Streubomben, 14 AGM-214 F-Raketen.

Fliegt westlich und werft die Streubomben auf den Zug. Zerstört die Waggonen per Gun.

Es kamen ja echt wieder mehr 16-Bit-

Tips rein – spitze, Leute! Leider landen täglich auch noch Dutzende Briefe mit Tips zu indizierten Spielen in meiner Postwanne, die wir null gebrauchen können. Bitte denkt daran, ist schade sonst ums Porto...

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im fischen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt

und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu Mario-, oder Sonic-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen Zelda, JP, DKC1 und 2 und Discworld sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

**Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München**

Mission 7:

- Code: JDH1HJC6AFDFQ6Q
- Ziel: Flugzeug abschießen
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Fliegt zur Landebahn, heftet Euch nach dem Start ans Heck des Bombers und feuert Eure Raketen ab.



Panamakanal

Mission 8:

- Code: JDMHHNC6DFDF05Q
- Ziel: Geleitschutz für Schiffskonvoi geben.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Begeht nicht den Fehler, erst die Missionsziele an einem Ufer zu zerstören. Bleibt in der Nähe der Schiffe und vernichtet genau die Ziele, die sie gerade passieren.

Immer zuerst die Artillerie abschießen.

Mission 9:

- Code: I3H1EEK9UJCFT42
- Ziel: Minen beseitigen; Schiffe eskortieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Fliegt so tief wie möglich über dem Wasser. Beeilt Euch, damit genug Zeit bleibt, die Minen aus dem Weg zu räumen.

Mission 10:

- Code: ITQ9VEKRMJCFRAA
- Ziel: Flugplatz zerstören.
- Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen. Total Destruction!

Mittelamerika

Mission 11:

- Code: IJ79S2CTAJCF1D2
- Ziel: Kommunikationsanlagen ausschalten.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Legt zuerst die am Flußlauf gelegenen Kommunikationssysteme lahm und widmet Euch danach den westlichen.

Mission 12:

- Code: IKVPTVCT5NAFSNI
- Ziel: Rückzug der feindlichen Truppen verhindern.
- Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.



Fliegt zur Brücke und kümmert Euch unterwegs nicht um die Gegner. Werft dann die Bomben ab. Während sie sich in den "Heldentod" stürzen, könnt Ihr Euch auf die restlichen Einheiten konzentrieren.

Mission 13:

- Code: IOQ9TJCS6NAFQ72
- Ziel: Überlebende Einheiten zerschlagen.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen. Search and Destroy!

Naher Osten Nr. 1; Gegenoffensive

Mission 14:

- Code: IHL8QJCV2NAF1NQ
- Ziel: Flotte versenken.
- Bewaffnung: MK-3 Penguin, 14 AGM-214 F-Raketen.

Knapp über der Wasseroberfläche bleiben. Die großen Kreuzer müßt ihr von Bug oder Heck anfliegen und je 2 MK-3 Penguin abfeuern. Greift die großen Schiffe nie direkt von der Seite an, sonst feuern sie ihre gesamte Waffenbatterie auf Euch ab.

Mission 15:

- Code: L2QOR3CUF3EFS8A
- Ziel: Verteidigungslinie durchbrechen.
- Bewaffnung: AGM-214 Fs. Spart Eure Raketen für die Bunker auf, da ihr mit der Gun zu viel Zeit braucht.

Mission 16:

- Code: LT1ORNCN3EFRJ2
- Ziel: Stadt erobern; Landebahn zerstören.
- Bewaffnung: RCS-233 Anti-Landebahnbomben, 14 AGM-214 F-Raketen.

Zerstört alle anderen Ziele, bevor Ihr Euch der jetzt unbewachten Landebahn widmet.

Mission 17:

- Code: LNMORNCIL3EF002
- Ziel: Panzer stoppen; Ölfelder schützen.
- Bewaffnung: AGM-214 Fs. Zuerst nehmt Ihr den Trupp direkt vor Euch aufs Korn, danach die zwei östlichen Panzertruppen und schließlich auch noch die westlichen Tanks.

VIDEOSPIELE BAIER 02309/77411 WALTROP

SONY PSX	SUPER NES	SEGA SATURN	PC-ENGINE jp
BioHazard/R. Evil 139	Einzelstücke 19	Virtua Cop 139	Castlevania X 119
Toshinden II 139	Castlevania XX 59	Vampire Hunter 119	Gradius II 119
Street Zero 139	BC Kid II 99	Street II. Zero 119	Chocaniki II 119
Sidewinder 139	Chocaniki + CD 119	Darius Gaiden 99	Neo Nectaris 119
Two Tenkaku 139	Donkey Kong II 129	Gunbird 99	HU-Cards 99
Tekken II 139	Donald M. Mallard 129	Mystaria 89	Raritäten lieferbar!
Namco Museum 2 139	Arcade Classics 139	Jonny Bazookalone 79	
Descent 139	Parodius III 139	Golden Axe Duell 69	
Worms 99	Shooting Collec. 139	Hang On 79	
Zero Divide 89	Frontmission II 149	Virtua Fighter II 79	
Shellshock 99	Langrisser 149	Twinbee Deluxe 79	
Fifa Soccer 89		Wing Arms 39	
Jonny Bazookalone 89		Steamgear Mash 39	
Alien Trilogie 89		Victory Boxing 49	
Warhawk 89		Victory Goal 39	
Disc World 79		Street R. Battle 39	
Novastorm 79		Cyber Speedway 39	
Hermie Hopperhead 69		Virtua F. Remix 39	
Hyper Form Soccer 59		Race Drivin 39	
Goalstorm 49			
Zeitgeist 49			
M. Beast Warrior 39			

WIR KÖNNEN SÄMTLICHE JAPANTITEL LIEFERN!
Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

Nintendo 64 - PlayStation - Saturn SNES - SNK - PC CD-ROM

Sony PSX deutsch:	
Space Hulk	99,95 DM
Alien	99,95 DM
Shellshock	99,95 DM
UJA 96	99,95 DM
Alien Trilogie	99,95 DM
Resident Evil	99,95 DM
Wingcommander III	99,95 DM
Street Race	99,95 DM
Monkey Mania	99,95 DM
Bridge Race Revolution	99,95 DM
Magic Carpet	99,95 DM
Syndicate War	99,95 DM
Real NBA	99,95 DM
Cyberball	99,95 DM

Sony PSX Import:	
Motorhead II jp	149,95 DM
Final Patch Ramps jp	149,95 DM
Resident Evil jp	149,95 DM
Galaxy III jp	149,95 DM
Tekken II jp	149,95 DM
Gradius Deluxe Park jp	149,95 DM
Darkstalkers jp	149,95 DM
Project Overkill us	149,95 DM
Rock'n Roll Racing II us	149,95 DM
Castlevania us	149,95 DM
Mut. Cats Tenkard	149,95 DM

Sega Saturn Import:	
Skeleton Warriors us	119,95 DM
Earthworm Jim us	109,95 DM
Vampire Hunter us	119,95 DM
Gun Griffon us	119,95 DM
Deadly Sky us	119,95 DM
Mania Mania us	119,95 DM
Darius Golden jp	109,95 DM
Panzerdragon II jp	119,95 DM
King of Fighters 99	129,95 DM

Umbau und Jockstickverlängerungen
Fragen Sie uns...

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Der Umtausch gegen nicht gefüllte ist generell ausgeschlossen. Abnahmeverpflichtung der...
...stellen... Waren... ...

Funtronixx VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		SUPER NINTENDO	
Playstation	579,90	Diddy Kong's Quest	129,90
3D Lemmings	89,90	Secret of Evermore	119,90
Warhawk	89,90	Earth Worm Jim 2	119,90
Philosoma	89,90	Mauri Mallard	119,90
Loaded	89,90		
Krazy Ivan	94,90	50 / 60 Hz Umbau	89,90

SATURN		AN- UND VERKAUF	
Sega Rally	129,90	von gebrauchten	
Thunderhawk 2	99,90	Spiele und Konsolen.	
Fifa Soccer 96	89,90	Weitere Angebote und Preise auf	
Wing Arms	94,90	Anfrage!	

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101
Tel. & Fax 0561/12477
Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

B&B
Import

Espelsweg 8
56551 Niederzissen
Fon 02636/970212
H. 02636/80191
Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten...
...rufen Sie uns an

Unternehmen: Naher Osten Nr. 2; Abwehr einer Invasion

Mission 18:

- Code: LDKORNCKN3EFVB2
- Ziel: Helikopter eskortieren
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Leichteste Mission im Spiel.

Mission 19:

- Code: LCHORNSNBUEFT8A
- Ziel: Raketenstellungen zerstören
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Nicht ganz leicht; vernichtet zuerst die Raketenwerfer.

Mission 20:

- Code: K538RNSMQUEFQA2
- Ziel: Hauptquartier angreifen.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Zerschlagt auf dem Weg zur Basis die feindlichen Raketenwerfer und die Artillerie, um Eure Panzer zu schützen.

Unternehmen: Osteuropa

Mission 21:

- Code: KRJ4RNSO2UEF1IA
- Ziel: Hilfskonvoi eskortieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Es genügt nicht, nur die Missionsziele zu vernichten. Auch die auf der Karte nicht angezeigten Panzer können Eure Eskorte zerschlagen. Eliminiert zuerst die drei südlichen Artilleriestellungen, fliegt dann zur ersten Kreuzung und schießt dort alle Tanks ab. Fliegt schnell in nördliche Richtung und macht die restlichen Artilleriestellungen und Panzer unbrauchbar. Laßt Euch nicht in lange Luftkämpfe verwickeln.

Mission 22:

- Code: KU8KRMCAVQUFTDI
- Ziel: Konvoi eskortieren; Radarposten ausschalten.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Beseitigt alle Artilleriestellungen und Tanks, die dem Konvoi gefährlich werden können. Erst danach kommen die Radarstellungen dran.



Mission 23:

- Code: KLAQRN4FBQUFRVI
- Ziel: Belagerungsring durchbrechen; Konvoi eskortieren.
- Bewaffnung: AGM-214 F-Raketen.

Sauschwer! Die Geschütze und schwächeren Panzer können der Eskorte nichts anhaben. Viel wichtiger ist es, zuerst die schweren Geschützstellungen und großen Tanks aus dem Weg zu räumen. Zerstört zunächst besagte Artilleriestellungen und Panzer im südöstlichen Teil des Einsatzgebietes. Nachdem der Hilfskonvoi die Brücke in der Mitte der Missionskarte überquert hat, fliegt zu der großen Kreuzung im Nordwesten, auf der einige schwere Panzerverbände warten. Versucht nun einen möglichst großen Vorsprung vor dem Konvoi zu gewinnen. Überquert die dritte Brücke und wendet Euch kurz danach gegen Norden, wo drei weitere Geschütze stehen. Fliegt nach

deren Zerstörung schnell in die Stadt und vernichtet dort alle schweren Tanks, um die Ankunft des Hilfskonvois nicht zu gefährden.

Unternehmen: Südchinesisches Meer; Piraterie

Mission 24:

- Code: KCCKRMKHTQUFOBA
 - Ziel: Piratenschiffe versenken; Passagierschiff beschützen.
 - Bewaffnung: MK-3 Penguin, 14 AGM-214 F-Raketen
- Geht nach der gleichen Taktik vor, wie in Mission 14.

Mission 25:

- Code: KEOKRNCH766FTSI
 - Ziel: Tankstützpunkt vernichten.
 - Bewaffnung: MK-84 Big Boy, 14 AGM-214 F-Raketen.
- Vernichtet zuerst den südlichen Teil des Stützpunktes. Laßt Euch nicht in Kämpfe mit den Schiffen verwickeln, Ihr verliert nur unnötig Energie.

Mission 26:

- Code: N9H4RND3I66FRA2
- Ziel: Hauptquartier zerstören.
- Bewaffnung: 8 MK-3 Penguin, 4 AGM-214 F-Raketen.

Schwerste Mission des ganzen Spiels. Kümmert Euch nur um die Primärziele. Die beiden Gebäude müssen mit der Gun zerschossen werden, da Ihr mit den 8 MK-3s keinen Platz mehr für Bomben an Bord habt. Fliegt zuerst zu der kleinen Insel im Südosten, vernichtet den aufsteigenden Chopper und die beiden Geschütze, fliegt weiter nach Norden, bis Ihr bei den beiden Kreuzern angelangt seid. Driftet jetzt schnell nach links und feuert je zwei Antischiffsraketen auf die beiden Capital Ships ab. Habt Ihr die Missionsziele an dieser Position zerschlagen, dreht ab und fliegt durch den Canyon, wobei Ihr die Raketenstellungen abschießt. Wendet Euch dann nach Osten und fliegt durch die kleine Schneise zum zweiten Teil des Lagers. Legt Euch nicht mit den drei kleineren

Schiffen an. Zerstört nur die Hauptziele und verschwindet wieder aus der Gefahrenzone. Mit der gleichen Taktik (schneller Vorstoß und Rückzug) geht Ihr beim dritten, nordwestlich gelegenen Teil des Lagers vor. Begebt Euch zur kleineren der beiden Hauptinseln. Greift von der dem Hafen zugewandten Seite an und vernichtet den letzten Kreuzer mit den übrigen Antischiffsraketen. Nachdem Ihr auch die übrigen Raketenwerfer zerstört habt, könnt Ihr Euch gelassen den letzten Missionszielen widmen.

Endsequenz:

Code: NJMK3ND5R66F11A

PSX-Codes

SÜDAMERIKA NR.1
LEVEL 1.2 MBHJOV2REFDU3DA
LEVEL 1.3 9RGROVTJEJDQ3HI
LEVEL 1.4 53GNSUPJEJD6202
SÜDAMERIKA NR.2
LEVEL 2.1 CRF9SU2RERD224Q
LEVEL 2.2 9NF9SU6RARDE33A
LEVEL 2.3 JFFDSU1VAVDA3M2
PANAMAKANAL
LEVEL 3.1 J7FHS1IRA3DA2HI
LEVEL 3.2 0BFDS1EVA3DM2J2
LEVEL 3.3 1NFLSD18M7CE3KI
LEVEL 3.4 5BET44B7NBCA30A
MITTELAMERIKA
LEVEL 4.1 VFE14GOVNFCM3VQ
LEVEL 4.2 QFEL4007JJA3VA
LEVEL 4.3 17D440T7JNAA2FA
LEVEL 4.4 R7D440QBJNAA20A
OSTEUROPA
LEVEL 5.1 ORDK40TBJRAM2BI
LEVEL 5.2 8RDK5SQRVVEE2DA
LEVEL 5.3 IVC448VJV3EA3VI
NAHER OSTEN NR.1
LEVEL 6.1 CFC44GQB0BEM3N2
LEVEL 6.2 4JC448TJSFME3TI
LEVEL 6.3 VNC448VFSFMA2MA
NAHER OSTEN NR.2
LEVEL 7.1 JRCK48VNSJMM2FI
LEVEL 7.2 S7CK40SR8N6E3U2
LEVEL 7.3 DRB440T38R6A2MA
LEVEL 7.4 FFB440RB8V6M3HA
SÜDCHINESISCHES MEER
LEVEL 8.1 7JB440R3836I2BA
LEVEL 8.2 RVB440RR426E3S2
LEVEL 8.3 IFBK40QN466A282
Endsequenz: 03V4200B4M6M5LI



Durch Drücken von Select+Start (2-3 sec.) könnt Ihr aus jedem angefangenen Level wieder aussteigen.

Daniel Yokoyama aus Hamburg steuerte außerdem noch den Code "INVALIDPASS-WORD" bei. Ihr beginnt dann in Südamerika mit der Operation "Stealth Down" und habt bereits vier Operationen hinter Euch, alle Abzeichen bis auf eines, und Euer Punktestand beträgt 948500 Merits (funktioniert bei beiden Systemen).

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Allgemeinmediziner seiner Wahl.

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2



Tausendsassa F. Häckert aus Gronau-Epe hat doch tatsächlich die beiden Cheats, nach denen wir in der letzten Ausgabe verzweifelt gesucht haben, irgendwie in Erfahrung bringen können. Mit Bananen wirst Du von uns zwar nicht überhäuft, aber ein kleiner Barscheck tut's ja vielleicht zur Not auch.

Wie zu erwarten war, müssen die beiden Tastenkombinationen gedrückt werden, wenn sich der Cursor auf dem Feld "Cheat Mode" (siehe VG 3/96) befindet. Um gleich von Anfang an ein Spiel mit 50 Leben starten zu können, bedarf es dieser Kombination:

Y, A, Select, A, unten, links, A, unten.

Nach Eingabe des zweiten Codes startet Ihr zu Beginn eines jeden Levels immer mit beiden Affen, auch wenn Ihr das vorige Level mit nur einem Primaten verlassen habt:

B, A, rechts, rechts, A, links, A, X (erinnert verdammt an den Fuffzig-Leben-Cheat aus Teil 1, nur daß dieser hier mit "-ax" endet).

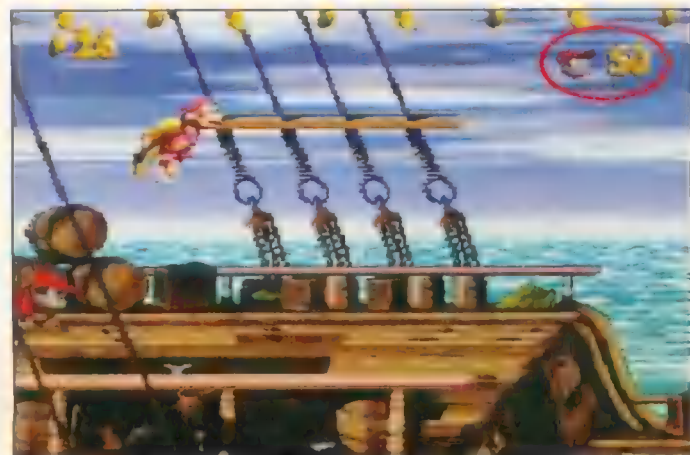
Nach korrekter Eingabe ertönt jeweils ein kurzer, affiger Lacher zur Bestätigung.

Super Nintendo/ Mega Drive

Earthworm Jim 2

Dank der Redseligkeit derer, die den guten alten Jim erfunden haben, können wir Euch in dieser Ausgabe mal eben so auf die Schnelle alle Cheats, die im zweiten Teil enthalten sind, präsentieren.

Wie schon gehabt, müßt Ihr das laufende Spiel pausieren und dann eine der – immer achtstelligen – Kombinationen eingeben. Aus Zeitmangel (die Cheats wurden erst kurz vor Red.-Schluß freigegeben) ist nicht die Bedeutung jeder Kombination ganz ersichtlich. Aber so habt Ihr auch noch was zum rumknobeln...



"YASADLAD" und "BARRALAX" machen DKC 2 wesentlich einfacher

SEIT 7 JAHREN EUER SPIELEPARADIES NR. 1

dynatex



0231/573233 oder 556140
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY II SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation



LOOK OUT
Wow!!! ca. 35 spielbereite Konsolen
warten auf Euch im Erlebniscenter Dortmund...
LADEN DORTMUND - Brück Str. 42-44 - 44135 Dortmund - Tel. 0231/594760
LADEN OHLAUF - Essen - Rottenscheider Str. 91
45160 Essen - Tel. 0201/706052

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Händler sind willkommen Fax: 0231/521553

Single Commander 49
Moby Dolls d 49
Mythical d 49
Sage Rally 49
Smash 49
Street 49
The 49

SATURN

Vampire Hunter 49
Im Mord/Ange 49
Formula One 49
Crash 49
Rampage 49
Rampage 49
World 49

Battle 49
Duke 49
PGA Tour Golf 49
Phoenix 49
Puzzle 49
Puzzle 49
Puzzle 49

3DO

Shockwave 49
Captain 49
Cyber 49
Game 49
Im 49
De 49
C 49

GALAXY

PLEXUS GMBH
Hindenburgstr. 26 - 81369 München

Adrian 39
Assault 39
Defon 39
Krazy 39
NHL 39
Finger 39
Shock 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39

Shock 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39

Star 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39
Star 39

SONY PSX

Im 49
Allen 49
Descent 49
Duke 49
Need 49
Road 49
Shell 49
T 49
T 49
T 49
T 49

T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49

T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49

T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49

T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49
T 49

Am 39
Fast 39
Kabuki 39
Sam 39
Sam 39

SNK/ATARI

Atari 39
Rak 39
NEA 39
Sun 39
Sun 39

Con 39
Bah 39
Elect 39
H 39
H 39

FRIENDLY

Sound 39
Reichen 39
Space 39
Rom 39
L 39
L 39

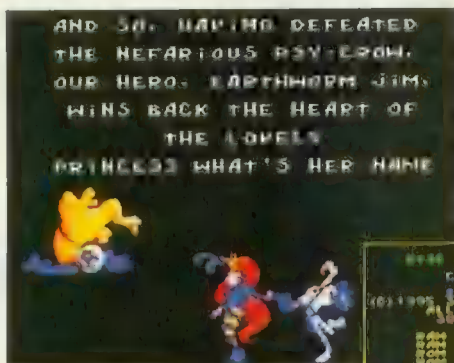
V 39
Post 39
UPS 39
Aus 39
meist 39
39
39

39
39
39
39
39
39
39

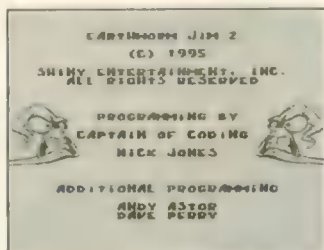
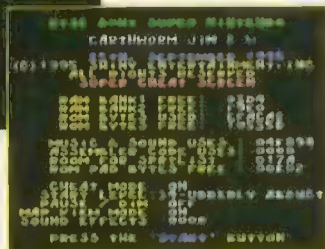
39
39
39
39
39
39
39

39
39
39
39
39
39
39

39
39
39
39
39
39
39



Was für ein
schräges Ende
die Shynys dem
armen Jim diesmal
nur wieder
verpaßt haben...
ts, ts, ts!



Debug Menü:

SN: Select, links, rechts, A, X, X, links, rechts

MD: A, C, C, A, B, A, B, links

Abspann:

SN: Select, links, rechts, L, R, links, rechts, Select

MD: C, A, C, A, B, A, A, oben

Unverwundbarkeit:

SN: A, A, X, A, links, rechts, links, rechts

MD: A, A, A, A, links, rechts, rechts, links

Map View Mode:

SN: Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, B

MD: A, C, C, B, A, A, B, oben

Level beenden:

SN: Select, B, X, A, A, X, B, Select

MD: A, B, B, A, C, B, B, rechts

Extraleben:

SN: links, Select, rechts, Select, links, Select, rechts, Select

MD: A, B, C, C, C, A, A, B

Extraleben (nur einmal pro Level):

SN: A, B, X, Select, rechts, Select, links, Select, rechts

MD: A, B, C, C, C, A, A, A

100% Energie:

SN: X, Select, X, B, X, Select, X, A

MD: A, B, C, A, B, C, A, A

100% Energie (nur einmal pro Level):

SN: A, B, X, Select, Select, X, B, A

MD: A, B, C, A, B, C, A, B

Munition auffüllen:

SN: Select, X, X, X, X, X, Select

MD: C, B, B, A, C, B, A, A

Munition auffüllen (nur einmal pro Level):

SN: X, X, X, X, X, X, Select

MD: C, B, B, A, C, B, B, A

Extra Continue:

SN: Y, Select, Y, B, X, B, X, B

MD: A, A, C, C, B, A, links, rechts

Extra Continue (nur einmal pro Level):

SN: A, Select, A, B, X, Y, X, Y

MD: A, A, C, C, B, A, links, links

Plasma Gun:

SN: X, X, X, X, A, A, A, Select

MD: C, C, C, C, A, A, A, B

Drei-Schuß-Gun:

SN: X, X, X, X, A, A, X, Select

MD: C, C, C, C, A, A, A, C

Homing Missiles:

SN: X, X, X, X, A, A, B, Select

MD: C, C, C, C, A, A, B, A

Bubble Gun:

SN: X, X, X, X, A, B, A, Select

MD: C, C, C, C, A, A, B, B

Nuke Gun:

SN: X, X, X, X, A, B, X, Select

MD: C, C, C, C, A, A, B, C

Bildschirm verdunkelt sich während der Pause nicht:

SN: A, A, A, A, A, A, A, A

MD: A, A, A, A, B, B, B, B

Quiz Game Debug:

SN: A, B, A, B, A, B, A, B

MD: A, B, C, C, B, A, B, B

Level 2a:

SN: links, rechts, A, B, X, links, rechts, A

MD: C, C, C, C, C, C, A, A

Level 2b:

SN: unten, rechts, A, B, X, links, rechts, A

MD: links, rechts, B, C, C, links, rechts, A

Level 2c:

SN: oben rechts, A, B, X, links, rechts, A

MD: rechts, rechts, A, B, C, links, rechts, A

Level 3:

SN: A, B, X, links rechts, links, A, B

MD: C, B, C, links, rechts, links, A, B

Level 4:

SN: oben, B, X, links, rechts, unten, A, X

MD: unten, A, C, links, rechts, unten, A, C

Level 5:

SN: oben, unten, X, A, B, Y, links, rechts

MD: B, B, C, A, B, C, links, rechts

Level 6:

SN: A, B, X, A, B, X, links, rechts

MD: A, B, C, C, oben, C, links, rechts

Level 7:

SN: A, X, links, rechts, X, links, rechts, links

MD: A, A, C, C, B, B, A, A

Level 8:

SN: X, X, unten, unten, A, links, rechts, links

MD: C, C, unten, unten, A, rechts, rechts, links

Level 9:

SN: A, B, X, links, links, rechts, links, rechts

MD: A, B, C, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts

Level 10:

SN: A, B, X, links, links, links, links, rechts

MD: B, B, C, links, links, links, links, rechts

Was es sonst noch gibt:

Teleport Mucus Bomb:

SN: X, X, X, X, B, B, B, B

MD: C, A, B, C, A, B, oben, unten

Nick-Jones-Code (Nr. zwei):

Y, A, B, A, Y, A, B, A (nur SNES)



10 "Quiz-Würmer":

C, A, B, A, B, A, C, A (nur MD)

10 "Quiz Würmer" (nur einmal pro Level):

C, A, C, A, C, A, C, A (nur MD)

Unbekannte Wirkung:

A, A, B, A, A, X, B, Select (nur SNES)

Noch unbekanntere Wirkung:

A, A, B, A, A, Y, B, Y (nur SNES)

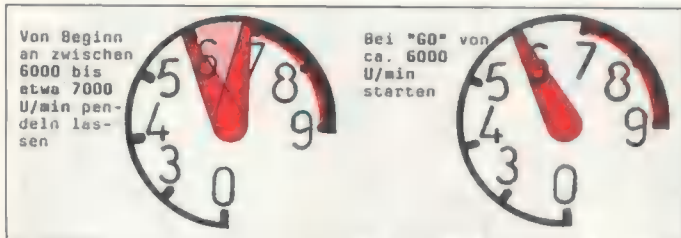
Super Nintendo

Izzy's Quest

Wer das Pech hatte, mit diesem Modul beschenkt worden zu sein (freiwillig hat es sich hoffentlich niemand zugelegt), der kann mit Hilfe unseres kleinen Cheats jetzt wenigstens die Level anwählen.

Pausiert das Spiel irgendwo nach Belieben und drückt auf dem Steuerkreuz in folgende Richtungen: links, unten, unten, links, rechts, unten. Habt Ihr es richtig gemacht, dann läuft das Spiel danach von alleine weiter, ohne daß nochmals die Start-Taste gedrückt werden muß. Nun führt Ihr am besten ein Reset durch. Geht danach ins Optionsmenü, und siehe da: Auf wundersame Weise hat sich am unteren Ende des Menüs eine weitere Zeile mit Levelnamen, die Ihr durchklicken könnt, angefundnen. Very Easy!





Sega Saturn

Sega Rally '95

Ein paar kleine Sächelchen haben unsere Rennprofis draußen im Land auch für diese Ausgabe wieder rausgeknebelt. Lars Hoffmann aus dem schönen Berlin schreibt zum Beispiel, wie sich der Lakeside Track auch direkt anwählen läßt: Haltet ab dem ersten Auswahlscreen ("Arcade", "Time Attack", usw.) den X- und Y-Knopf gleichzeitig gedrückt und bestätigt den Time-Attack-Modus per C-Button, bis Ihr Euch im Course Select Screen befindet...

Bei den Replays könnt Ihr übrigens auch näher ans Geschehen heranzoomen. Haltet dazu lediglich Z+unten gedrückt. Mit den L- und R-Tastern könnt Ihr dann rumzoomen.

Michael Hackner aus Hilpoltstein verriet uns, wie sein zeitsparender Kavaliersstart funktioniert: Man muß die Nadel des Drehzahlmessers von Beginn an zwischen 6000 U/min und 7000 U/min pendeln lassen, um dann bei "GO" mit ca. 6000 U/min abheben zu können. Hierbei ist jedoch wichtig, daß Ihr exakt beim Startsignal auf das Gaspedal tretet, da sich sonst Eure Startzeit sogar verschlechtern kann. Der Kavaliersstart funktioniert bei allen Automatikwagen und in allen Spielmodi.

Mega Drive

Comix Zone

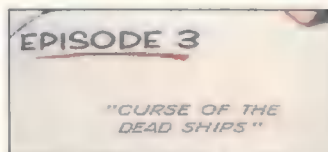
Stefan Dachs, das flinke Wiesel aus Neukirchen, konnte als erster mit den zwei Cheats für die Levelwahl und Unbesiegbarkeit aufwarten.

Beide Cheats werden über das Soundmenü, also in der Jukebox, aktiviert. Geht mit

dem Cursor auf die Musikstücke 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6 und drückt jeweils die C-Taste bei der betreffenden Nummer. Nachdem eine Stimme aus dem Off "Oh Yeah" gesagt hat, müßt Ihr noch eine weitere Nummer zwischen 1 und 6 anwählen (wieder mit C bestätigen), um Euer Startlevel zu bestimmen.

Für unendlich Energie müßt Ihr nacheinander die Sounds 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11 mit der C-Taste anklicken. Wenn die besagte Stimme sich wieder mit einem "Oh Yeah" meldet, hat's geklappt. Drückt dann nur noch Start und Ihr werdet feststellen, daß die Treffer der Feinde keine Energie mehr abziehen.

Beide Cheats sind übrigens auch miteinander kombinierbar.



So schnell kann's gehen...

Super Nintendo

NBA Give'n Go

Die Schlingel von Konami/Japan haben es sich wieder nicht verkneifen können: Gebt Ihr im NBA-Titelbild, also nachdem das Konami-Logo abgedankt hat, spaßeshalber mal oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A ein, dann läßt sich im Optionsmenü noch ein höherer Schwierigkeitsgrad einstellen.

2ND2NONE

Inh. Greter/Stübenvoll
Heuböckerstr. 44
73529 Schwaib. Gmünd

SONY IMPORT

ALIEN TRILOGY (us)	115,-
TOTAL NBA 96 (us)	115,-
SYNDICATE WARS (us)	115,-
NFL QB CLUB 96 (us)	115,-
RnR RACING 2 (us)	115,-
TEKKEN 2 (jp)	139,-
BIOHAZARD (jp)	139,-
DARKSTALKERS (jp)	139,-
DESCENT (us)	115,-
ALIEN VIRUS (us)	115,-

SATURN IMPORT

NFL FULL CONT. (us)	115,-
NFL QB CLUB III (us)	115,-
EARTHWORM JIM 2 (us)	115,-
BUSTER BROTH. (us)	115,-
AMOK (us)	115,-
SKEL. WARRIORS (us)	115,-
SCORCHER (us)	115,-
PANZER DRAG. 2 (jp)	129,-
SIM CITY 2000 (us)	115,-
X-MEN (us)	115,-

IHR WOLLT MEHR ?? IHR HABT FRAGEN ??? EINFACH ANRUFEN !!!

SNES/SUPER FAMICOM

FRAGT NACH UNSEREN NEUEN IMPORT GAMES !!!
AUCH RPG's AM START !!

ZUBEHÖR

SPEZIALHARDWARE FÜR SNES/SMD/GB AUS
HONGKONG HIER ERHÄLTICH !!!

SATURN CALL !!!
SONY CALL !!!

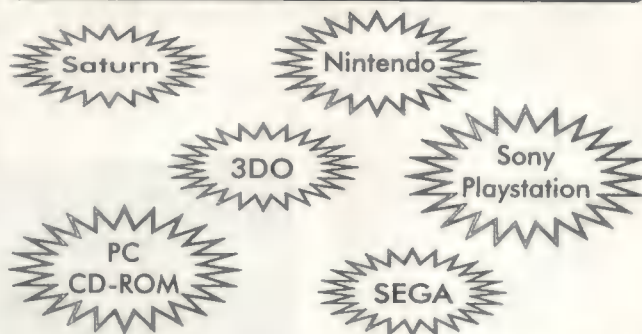
TÄGLICH NEUE GAMES AUS USA&JAPAN

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00 - Irrtümer u.
Preisänderungen vorbehalten. Versand 10 DM + 3 DM NN Gebühr.

Tel. 07171-81515

MAGIE
Entertainment Center
Computer- & Videospiele Vertrieb
...online with the future

**An- und Verkauf
von
gebrauchten Spielen**
Über 1500 Spiele zur Auswahl!!



Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61

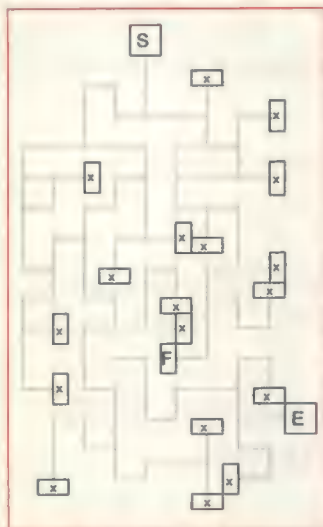
47198 Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr

Super Nintendo

Secret of Evermore

Bernhard Flieger aus Grafing hat eine praktische Karte erarbeitet, die das Durchwursteln durch den Drachenwald extrem erleichtert.

**Legende:**

S = Start

X = Sackgasse

E = Endgegner

F = Magische Formel

Sony Playstation

Battle Arena Toshinden

Falls Ihr es bislang auch immer zu beschwerlich fandet, die Desperation- und Super Moves richtig einzugeben, hat Oliver Hering aus Hof genau den richtigen Cheat für Euch, mit dem die Moves viel leichter von der Hand gehen.

Als erstes muß man die beiden Boss Codes aktivieren (siehe Ausgabe 12/95; Gaia auf Pad 1 und Sho auf Pad 2). Beginnt danach einen neuen Kampf, brecht diesen wieder ab und drückt bei den von beiden Seiten einlaufenden Schriftzügen auf dem ersten Pad entweder den Halbkreis vom Gaia-Code oder nur links-unten, und zum Abschluß X. Diesmal verfärbt sich die Schrift weiß und eine Stimme sagt hier "Fantastic". Daraufhin könnt Ihr im Optionsmenü alle vier L- und R-Tasten mit den Specials 1-4 belegen (z.B. A4), was allerdings nur beim

Schwierigkeitsgrad *Easy* und *Very Easy* funktioniert. Zurück im Hauptmenü, beginnt Ihr ein beliebiges Spiel, wobei der Super Move des Kämpfers jetzt durch gleichzeitiges Drücken von Select und allen vier L- und R- Tasten ausgelöst werden kann. Der Desperation Move kann, sobald Euer Energiebalken rot blinkt, einfach durch gleichzeitiges Drücken der vier L- und R- Tasten abgerufen werden.

Aber das ist noch nicht alles! Beginnt, nachdem Ihr die Boß-Codes eingegeben und bereits das erste "Fantastic" vernommen habt, noch ein Spiel. Brecht dieses wieder ab und gebt beim Einlaufen der Schriftzüge nochmals auf Pad 2 die beiden Kreisbewegungen des Sho-Codes ein und drückt wieder □ zum Abschluß. Ihr werdet jetzt wieder ein "Fantastic" zu hören bekommen, worauf sich die Schrift beim Hauptmenü allerdings gelb verfärbt. Nun läßt sich im Optionsmenü der Schwierigkeitsgrad von *Normal* bis *Very Hard* einstellen, ohne daß auf die Spezialbelegungen verzichtet werden muß.

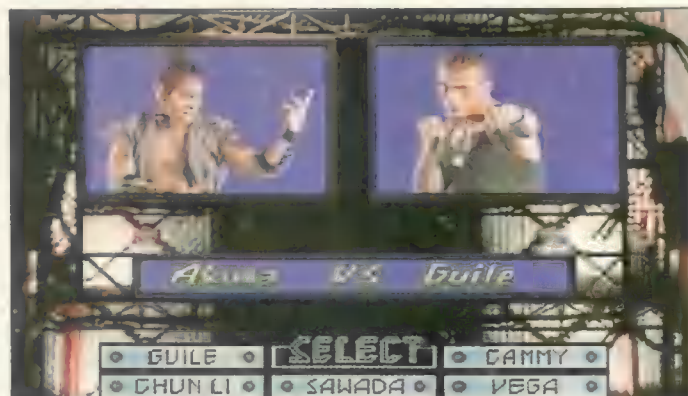
Sony Playstation/ Sega Saturn

Street Fighter - The Movie

Harald Söllner aus Tröstau schafft es, diesem müden Game noch ein wenig Pepp einzuverleiben, indem er den Akuma-Cheat kolportierte. Der Code für beide Versionen ist zwar nicht gerade kompliziert, er muß aber ultraschnell eingegeben werden, damit sich was tut. Geht bei der Spieler-



Wenn statt Guile der Umriß von Akuma im Auswahl-fenster auftaucht, dann ward Ihr schnell genug



auswahl auf Guile und drückt folgende Tastenkombination: Playstation: oben, R1, unten, L2, rechts, L1, links, R2 (R2 dann noch kurz gedrückt halten)

Saturn: oben, B, unten, Z, rechts, X, links, Y

Nach richtiger (=schneller) Eingabe erscheint statt des Bildes von Guile der Umriß von Akuma.

Hier sind noch Akumas Spezial Moves:

Feuerball: Viertelkreis von unten nach vorne, Punch

Roter Feuerball: Halbkreis von hinten nach vorne, Punch

Doppelter Feuerball (nur bei voller Super-Anzeige): Viertelkreis von unten nach vorne, 2x Punch

Dragon Punch: vorne, unten, unten-vorne, Punch

Hurricane Kick: Viertelkreis von unten nach hinten, Kick

Teleport: vorne, unten, unten-vorne, 2x Punch

Super Move: 2x Viertelkreis von unten nach vorne, dann Punch

Super Nintendo

Breath of Fire 2

Alf Brückner aus Seiffen hat die Mark Porto doch nicht umsonst investiert, wie er in seinem Anschreiben befürchtete; er war tatsächlich der Erste,

der den "Fundort" Bleus einsandte. Wenn Ihr zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel noch einmal (nach dem Wal) nach Hometown zurückkehrt, dort in die Magieschule geht und mit allen Leuten spricht, dann schließt sich Bleu der Gruppe mit hohem Level an. Jetzt noch 3-4 Level aufgewertet und sie entpuppt sich als sehr starkes Truppenmitglied (wirkungsvolle Zaubersprüche).

Sega Saturn

Virtua Fighter 2

Um beim Nachfolger von Segas großartigem Prügler mit Dural zu spielen, gebt Ihr langweiligerweise genau den gleichen Cheat ein, der schon bei VF1 funktionierte, also bei der Kämpferauswahl unten, oben, rechts, links+A drücken.

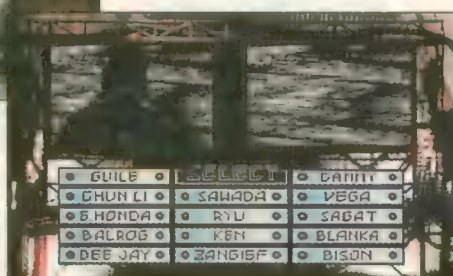
Damit ein Mindestmaß an Innovation gewährleistet bleibt, existiert beim zweiten Teil aber auch noch ein "Gold-Dural-Cheat", und der geht so: Im Kämpferauswahlmenü drückt Ihr einfach unten, oben, links, rechts+A.

Wer die Replays in Slo-Mo betrachten möchte, drückt gleichzeitig unten+A+B+C beim K.O.-Schriftzug.

Zwecks des üblichen Farben-Changes für Euren Kämpfer müßt Ihr ihn mit oben+A+C im Menü auswählen.

Die Credits können übrigens auch während des Demos angeschaut werden, indem Ihr lediglich alle sechs Hauptknöpfe des Pads drückt.

Wer eine Game Gun (z.B. von Virtua Cop) besitzt und diese vor Spielbeginn statt ei-



nem zweiten Joypad einsteckt, darf sich an der alten VF1-Musik erfreuen. Der alte Jacky-, bzw. Sarah-Track ist ebenfalls auf der VF2-CD enthalten. Haltet kurz bevor das Match startet nur die R-Taste auf Pad 2 (für Jackys Musik), bzw. die R-Taste auf Pad 1 (für Sarahs Musik) gedrückt.

Sony Playstation

Viewpoint

Oh, wie schön! Aus fernen Welten, die nur per Datenautobahn zugänglich sind, kam endlich dieser ungemein praktische und zugleich funktionierende Unbesiegbarkheits-Cheat bei mir an. Gebt während der Pause lediglich folgende Kombination ein und Ihr könnt danach durch alle Feinde hindurchfliegen:

□, □, ○, ○, △, ×, □, ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, Select

Sony Playstation

Total Eclipse Turbo

Andreas Ihling aus Kusel hat mal wieder 'ne Levelanwahl zu Papier gebracht: Im Optionsmenü müßt Ihr **Select** gedrückt halten und bei gedrückter **Select**-Taste erst △, L1, □ drücken, dann **Select** loslassen und △, L1, □, △, L1, □, ↓ drücken. Wenn Ihr den Cursor jetzt ganz nach unten bis zu "Password" bewegt, werdet Ihr feststellen, daß sich dort statt des üblichen Paßwortbildschirms eine praktische Rundenanwahl bewundern läßt.

In der kleinen lila Zeile wählt Ihr das Level aus



Sega Saturn

FIFA Soccer '96

David Nees aus Schöneck 2 spricht: Startet ein Spiel, pausiert dieses und geht dann ins Optionsmenü. Hier können die Cheat-Codes eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe ertönt jedesmal ein Klacken. Geht, wenn Ihr fertig seid, zurück ins vorige Menü und beendet das Spiel. Ganz unten im Optionsmenü vom Hauptmenü lassen sich alle Cheats aktivieren und abspeichern. Von nun an könnt Ihr auch ein Spiel pausieren und durch Drücken der A-Taste ins altbekannte FIFA-Cheatmenü wechseln, wo die Cheats aktiviert, bzw. deaktiviert werden. Wechselt Ihr sofort nach Eingabe der untenstehenden Kombinationen ins Cheatmenü und verändert dort etwas, stürzt Euer Saturn ab.

Invisible Walls BBBZAAAZ
Curve Ball ZABZBB
Crazy Ball BAZBBZAB
Super Power ZAZZZZZZZZ
Super Goalie AAAAAZZZZZ
Super Offense AAAAAZB
Super Defense ZZZZZBZ
Elfmeterschießen AZABAZ
Stupid Team AZBAZB
Dream Team AAZZBBAA

Pausiert ein angefangenes Spiel und wählt "Sofortwiederholung". Haltet hierbei die R-Taste gedrückt und drückt auf dem Steuerkreuz nach oben

Deutschland Tel. 01/72 373 51 51
Schweiz Tel. 041/410 01 50 & 53
mit Game Voller System
Ladenadresse: Bösigenstrasse 9, CH-6004 Luzern
Neu auch Zürich: Ankerstrasse 119, 8004 Zürich

Österreich Tel. 0664 336 71 71

März Hits	DM	SSch	SP
Tekken 2 PSX	119,95	929,-	95,-
Resident Evil PSX	109,95	929,-	83,-
Lenkrad PSX	145,-	1099,-	109,-
Skeleton Warriors SAT	109,95	929,-	79,-
Panzer Dragon 2 SAT	119,95	929,-	98,-

EINFACH PREISWERTER

Merkur - Software - Versand
Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.: 0341/6892943/Fax: 0341/6898602

Saturn:	605,00	SNES:	195,90
John. Bazookatone	89,00	Fifa Soccer 96	114,90
Mystaria-Realms of Lore	109,90	Power Rangers	115,90
Sim City 2000	102,90	Primal Rage	117,00
Wing Arms	95,90	Yoshi's Island	112,90

- NEU - NEU - KEINE VERSANDKOSTEN - NEU - NEU -

Mega Drive:	194,00	Playstation:	575,00
Fifa Soccer 96	93,00	Alien Trilogy	102,00
Light Crusader	112,90	Shell Shock	105,00
Phantasy Star IV	112,90	Wing Comd. III	93,00
Virtua Racing	102,90	Worms	94,00

alle Neuheiten auf Lager / auch MCD,GG,GB / Fragen Sie nach SNES-Spielen / Vorbestellungen möglich / alle Titel dt. Version / persönliche Bestellannahme 8,30-20,00 Uhr / Anrufbeantw. 20,00-8,30 Uhr
Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich

MEGA GAME POINT
Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresden

SNES

Grundgerät pal mit Spiel	189,95
Donkey Kong 2 dt	109,95
Harthworm Jim 2 dt	99,95
Mechwarrior 3050 dt	99,95
Müllerin singt dt	89,95
3D-Shooter dt	129,95
Wario Woods dt	29,95
Super Turrican II dt	89,95
Liu Kang dt	159,95
Mickeys Great Circus dt	89,95
Secret of Evermore dt	119,95
Breath of Fire 2 dt	119,95

PREISLISTE KOMMT KOSTENLOS Call !

PSX

Grundgerät pal mit Spiel	599,95
ALIEN TRILOGY dt/pal	99,95
Assault Rigs dt	89,95
Defcon 5 dt	89,95
3D-Shooter dt	99,95
Krazy Ivan dt	89,95
Liu Kang dt	119,95
Loaded dt	99,95
Mickey Mouse Wild dt	99,95
neGoon Pad	94,95
RRR jp	129,95
Shellshock dt	99,95
Shockwave dt	99,95
Thunderhawk dt	99,95
Total NBA dt	99,95
Twisted Metal dt	89,95
Starblade dt	89,95
Viewpoint us	89,95
Philosoma dt	99,95

PREISLISTE KOMMT KOSTENLOS Call !

Mega Drive

Grundgerät gebr. mit Spiel	99,95
Fifa Soccer 96 III	99,95
Liu Kang dt	119,95

Justice League dt 89,95
150 weitere neue und gebrauchte Titel zu Mega-Tiefstpreisen !!!!!
PREISLISTE KOMMT KOSTENLOS Call !

Saturn

Grundgerät pal mit Spiel	669,95
Blackfire us	109,95
CYBERIA us Sprache dt	119,95
F1 Live Information jp	89,95
Galactic Attack dt	79,95
Mystaria dt	99,95
Sega Rally dt/us/jp	99,95
Street Fighter Zero jp/us	119,95
Sim City 2000 dt	99,95
The Horde us	119,95
Theme Park dt	99,95
Vampire Hunter jp	129,95
Virtua Cop m. Gun dt	139,95
Virtua Fighter Remix	59,95
Virtua Fighter 2 dt/us	99,95
X-Men jp	119,95
Joypad	39,95
Action Replay NEU	94,95
Adapter Multinorm	44,95

PREISLISTE KOMMT KOSTENLOS Call !

NEO-GEO Modul

Grundgerät Modul, gebr., RGB, 60 Hz, mit Spiel, 1 Board	349,95
Aggressors of Dark Combat	179,95
Aero Fighters 2	169,95
Art of Fighting 2	169,95
Fatal Fury 2	119,95
Samurai 1	99,95
Samurai 2	179,95
Windjammers	169,95
Mutation Nation	129,95
Nam 1975	99,95
League Bowling	99,95
Sengoku 2	129,95

PREISLISTE KOMMT KOSTENLOS Call !

NEO-GEO CD

Grundgerät CD, gebr. m. Spiel	309,95
Samurai Shodown II	99,95
King of Fighters 94	59,95
King of Fighters 95	99,95
Sengoku 2	79,95
Dunk Dreams	99,95
Double Dragon	99,95
Fatal Fury 3	69,95
Last Resort	99,95
Puzzle Bobble	79,95

Tel. 0351/252 6611

Auch Ankauf und Inzahlungnahme von Videospielen und Konsolen

oder unten, um die Schatten zu verlängern, bzw. zu verkürzen und nach links oder rechts, um die Schatten zu drehen. Die Schattenlänge bleibt dann im Spiel so bestehen.

Sega Saturn

Virtua Cop

Um die "GUN SELECT"-Option zu aktivieren, müßt Ihr beim AM2-Logo den C-Knopf gedrückt halten und währenddessen unten, oben, rechts, links, oben, oben, links, rechts drücken. Die Waffe wechselt Ihr dann, indem Ihr im Pausenmodus aus dem Bildschirm heraus schießt.

Wenn man VC im Normalmodus durchspielt, erhält man als Belohnung bekanntlich Optionen "Ranking Mode", "Free Play" (unendlich Continues) und "Mirror Play" (die Level werden spiegelverkehrt aufgebaut). Den Ranking Mode à la Virtua Fighter könnt Ihr allerdings auch mit folgendem Cheat herbeiholen: beim Sega-Logo C drücken, gedrückt halten und dabei oben, unten, links, rechts drücken.

Und einen ham' wa noch: Schießt Ihr bei der Namenseingabe 20 Mal auf den Backspace-Pfeil, dann bekommt Ihr von neuem 99 Sekunden Zeit (naja, war nich so dolle, ich geb's zu).

Sony Playstation

Loaded

Roman und Marco Glaus aus CH-Wattwil ließen mich wissen, daß sie aus der Schweiz kommen und deshalb keine Ahnung haben, ob Loaded bei uns indiziert ist oder nicht. Na, Ihr seid gut, abonniert halt beim deutschen Justizministerium den "Bundesanzeiger", dann wißt Ihr in Zukunft auch in Helvetien, welche Spiele politically incorrect sind. Ich kann Euch aber zum Glück mitteilen, daß unsere Moralhüter bislang noch nicht aufgemuckt haben. Demnach kann Loaded ja wohl auch nicht sehr böse sein.

Als Nachtrag zu den drei Cheats aus der letzten VG haben die Gebrüder Glaus noch drei ähnliche Schummereien und die Levelwahl zu bieten. Genau wie schon in der vorigen Ausgabe beschrieben, müßt Ihr Euch in den Pausenmodus begeben und dort erst mal ca. 10 sec. lang L1+L2 gedrückt halten. Haltet danach L1+L2 weiterhin gedrückt und gebt dabei die folgenden Cheats ein:

Level überspringen:

X, R1, Δ, R1, □, O, R2, R2, X, □, Δ, X

Leben (bis max. 25): ←, ↓, →, Δ, □, X, O

Smartbomb: R1, R2, X, Δ, □, O, R1, R2, O, O, □

Levelwahl: ↑, →, ↓, ←, Δ, O, X, □, X, Δ, □, O



Jeder richtig eingegebene Cheat wird mit einem Sound quittiert und erscheint als neuer Menüpunkt auf dem Bildschirm. Mit der X-Taste aktiviert Ihr diesen dann. Für die Levelwahl müßt Ihr allerdings das laufende Spiel abbrechen. Im Hauptmenü könnt Ihr in der untersten Zeile dann die Level einstellen.

Sega Saturn

Rayman

Rettung in letzter Minute, vielleicht?!? Wer ob des harschen Schwierigkeitsgrades bei Infogrames' bravourösem Jumper schon ganz am verzweifeln ist, für den kommen unsere drei geilen Cheats sicher gerade recht.

Drückt jeweils während der Pause für 99 Leben: ↑, ↓, +X, ↑+Y, C+Z, Z, für 10 Continues: ←, A, Z+L+R und für Lebenspunkte: Z, Y, X

! Code geknaxt

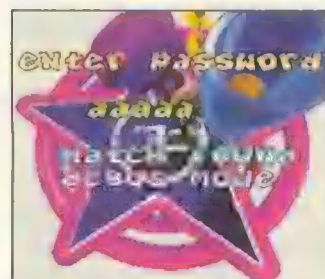
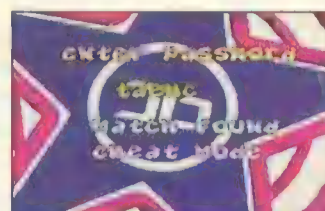
Täglich erstrecken sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

Sega Saturn

Johnny Bazookatone

Christoph Jarolinek aus Köln hat mit seinem Diskmonitor aus der "Main Prg."-Datei seiner Johnny-B.-CD sechs hübsche Paßwörter herausgefiltert, obwohl es doch eigentlich nur vier "echte" Codes gibt...Die beiden überschüssigen Paßwörter erschließen Euch dafür den Cheat- und Debug-Modus. Im Cheat Mode besitzt Ihr immer unendlich Leben und könnt während der Pause per Druck auf die X-Taste Level überspringen. Der Debug Mode ist nur eine andere Bezeichnung fürs Levelwahlmenü.

Welt 2	WALKER
Welt 3	OVERTIME
Welt 4	VILLA
Welt 5	ENDBOSS
Cheat Mode	TAEHC
Debug Mode	AAAAA



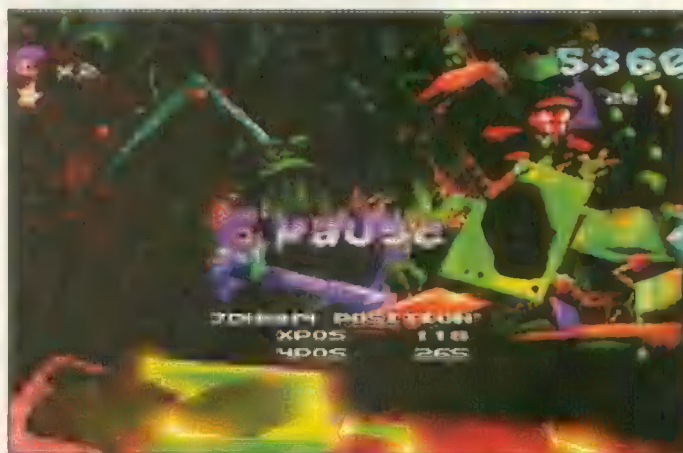
Sony Playstation

Johnny Bazookatone

Sascha Nicolaus aus Berlin kann mit sechs unterschiedlichen Paßwörtern für die spielerisch jedoch mit der SAT-Version identische Rock'n Roll-Jumperei aufwarten.

Welt 2	AFLEAPIT
Welt 3	TEASPOON
Welt 4	SEDATION
Welt 5	VERYNICE
Cheat Mode	PILCHARD
Debug Mode	KRISTIAN

LEVEL = 33



Beim cheaten erscheinen in der Pause nutzlose Debug-Zahlen (SAT)

Sony Playstation

Lemmings 3D

Gleich vier superaufmerksame Leser haben uns auf einige Tippfehler bei den Paßwörtern zu Psygnosis' neuestem Lemmings-Abenteuer in der VG 2/96 aufmerksam gemacht. So muß es statt FANGALO richtig FANAGALO (Code Nr. 3), statt WALLARCO richtig WALLAROO (Code Nr. 7), statt BESLAYER richtig BESLAVER (Code Nr. 17), statt IDENQUOD richtig IDEMQUOD (Code Nr. 58), statt CARGANEY richtig GARGANEY (Code Nr. 62) und statt TESTEVIN richtig TASTEVIN (Code Nr. 66) heißen.

Mea sechsfach culpa!

Dieter Krüger aus Wunsdorf hat dafür noch fünf weitere Codes herausgefunden. Wenn man die unterschiedlichen Endsequenzen anschauen möchte, passen diese vier Wörter ganz gut ins Konzept: SPACEAAA, EGYPTAAA, ARMYAAAA und MAZEAAAA.

Mit dem Paßwort LAMPWICK habt Ihr außerdem Zugang zu allen Levels, die sich auf der CD befinden.

Super Nintendo

Spawn

Stojne Novakov aus Frankfurt/Main verkündet für alle, die es noch nicht wissen, daß er endlich eines der schwersten Beat'em Ups für das SNES überhaupt durchgespielt hat. Die Früchte seiner Mühen lauten so:



Stage 2:	D9963D1D
Stage 3:	4729342F
Stage 4:	D6CF387D
Stage 5:	D54F498D
Stage 6:	051555FF
Stage 7:	86B155BG
Stage 8:	DH849GDG
Stage 9:	8C98CBFF
Stage 10:	0828CBBG

Super Nintendo

Seperation Anxiety



Nicolas Spohr aus Asperg hat seine Codes auch im Wissen, daß wir nicht so begeistert von diesem Spiel waren, eingeschickt. Derartiger Heldennut will belohnt sein, hier sind seine Paßwörter:

Life Foundation (Aufzug)	DCCPMH
Life Foundation (Eingang)	MDRKJP
Sicherheitszone 2	STSPPC
Carnage	QPMJCV
Hard Game Modus	MRRYPN

Außerdem dankt Nicolas noch seinen Freunden Dani und Uwe für Ihre Unterstützung (winkewinke auch von uns).



SPAWN: NO MORE TERROR. NO MORE DESTRUCTION. NO MORE VICTIMS.

Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen. Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“, Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

nintendo sega sony

Play WITH US

SONY PSX

PlayStation	569,-
Alte Trage	92,-
Extrakt	92,-
Cover	92,-
NFL Quarterback Club 94	85,-

SEGA SATURN

Game Attack	85,-
Master X	85,-
Killer	85,-
Hot 2: Evolution	85,-

JOIN THE CLUB

... mit dem Master Club

3% auf Software und Hardware für nur DM 90,- Jahresbeitrag.

Ständig aktuelle Infos, keine Abnahmepflichten.

Aktuelle Angebote im BTX auf *20008* und Internet

<http://www.mv.de/bigbyte>

Infos anfordern!

BIG BYTE

Mo-Do 14.00-20.00 Uhr
Fr-Sa 14.00-18.00 Uhr
Frei-Info 09.00-14.00 Uhr

neogeo 3DO 32bit 16-bit

GAMERS POINT

PSX

PSX dt. Incl. Game	149,00
ECHTES Action Repl.	89,85
NBA in the Zone	99,85
NBA Total 96	99,85
Alone i. t. Dark 1, 2	109,85
Ridge Racer 2	89,85
B.A. T. Schatten 2	89,85
Resident Evil	99,85
Warhammer	89,85
D's Dinner	89,85
Casper	99,85
Mickys Wild Adv.	89,85
Chronicles i. t. Sword	89,85
Syndicate Wars	89,85
Wing Commander 3	89,85
NHL 96 - Face Off	89,85
Adidas Power Soccer	89,85
ALIEN TRILOGY	94,85
Military Commander	144,85
Beyond the Beyond	89,85
Agile Warriors	111,89,85
Deadly Skies	89,85
Road Rush	89,85
Magic Carpet	89,85
Silverpaw	89,85
Shellshock	89,85
Mystaria	99,85
Casper	99,85
D's Dinner	89,85
Descent	99,85
Tekken 2	144,85
Poed	89,85

Saturn

Saturn dt.	
Incl. Game	633,33
Gex	109,85
Deadly Skies	89,85
Sega Rally	99,85
Fifa Soccer 96	94,85
X-Men	99,85
ALIEN TRILOGY	99,85
F1-Live Information	94,85
Virtua Fighter 2	99,85
Skeleton Warriors	129,85
Street Fighter Zero	89,85
WWF Arcade	99,85
Earthworm Jim	129,85
King of Fighters	139,85
Panzer Dragoon 2	94,85
Guardian Heroes	129,85
SIM CITY 2000	94,85
ToShinDen	99,85
Cyberia	109,85
The Horde	99,85
Darkstalkers	139,85
Virtua Cop	139,85
Shellshock	109,85
Mystaria	99,85
Casper	99,85
D's Dinner	89,85
Descent	99,85

3DO

3DO dt.	
Incl. Game	629,00
Firewall	109,85
Striker	99,85
BAZOOKATONE	84,85
Dragon Lore	99,85
Shock Wave 2	109,85
Captain Quazar	99,85
Death Keep	109,85
Alone in the Dark 1&2	109,85
Star Fighter	109,85
Street Fighter 2 turbo	114,85

SNES

SNES incl. Game	214,00
Secret of Evermore	109,85
Ult. SS Soccer Deluxe	129,85
Death of Fire 2	129,85
Lost Vikings 2	109,85
Donkey Kong Country 2	139,85
Mario World 2 - Yoshi	109,85
Chrono Trigger	139,85
Kirbys Dream Curse	99,85
Kirbys Ghost Traps	89,85
Micro Machines 2	119,85
TOY STORY	129,85
Worms	119,85
Fifa 96	114,85
NHL 96	114,85
NBA 96	114,85

Bestellungen bis 17 Uhr werden am selben Tag versendet. Tragi nach unserer aktuellen Games Umbauten kein Problem.

Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen. ca. 1000 gebt. Games, auch ältere. Ladenpreise können abweichen.

79.85

NEOGEOM Games ab 49.85

PSX - SAT - JAG - MD - SNES - GB
NES - PC-CD - JAG-CD - NEO GEO

0721 - 816 121
0721 - 826 338

Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe

Druckfehler und Irrtum vorbehalten.

Super Nintendo

Dirt Trax FX

Marcus Totten aus Kleinenbroich hat für Euch eine flotte Sohle auf die Piste gelegt und vermeldet folgende Paßwörter:

Radical: XFBM
Nightmare: ZDPL
Doom: NRWG
Forbidden: HTJV
500 cc-Smokin: CLRF

FINAL CIRCUIT BANKS MOTORCROSS CIRCUIT			
RANK	NAME	STATUS	PTS
1	TREX	ELIMINATED	75
2	SLADE	ELIMINATED	53
3	JIM	ELIMINATED	13
4	LEE	ELIMINATED	47
5	ETAN	ELIMINATED	64
6	ERIC	ELIMINATED	27
7	DAN	ELIMINATED	27

Auch wenn die "grafische" Umgewöhnung von PS- und SAT-Rennspielen eher schwer fällt, macht Acclaims Dirt Trax FX sehr viel Spaß



Super Nintendo

Super Bomberman 3

Marco Battilana aus dem wunderbaren Ticino (CH-Bellinzona) lieferte, sozusagen als Nachschlag, noch ein paar spezielle Levelcodes für alle Freunde des neuesten Bomben-Spaßbringers bei uns ab. Ihr könnt ohne Extras sammeln zu müssen, gleich Bomben werfen, Bomben schubsen, habt maximale Explosionskraft, usw.



Level 1-1 0704
Level 2-1 3200
Level 3-1 2711
Level 4-1 3870
Level 5-1 4501
Level 6-1 0606
Endboß 3104

Sony Playstation

Warhawk

Dirk Fischer aus Kritzeldikritzel Körrath (?) kennt mittlerweile auch alle Cheats für die Pal-Version. Seltsamerweise funktionierten die Levelco-

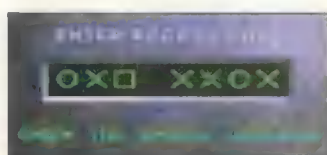
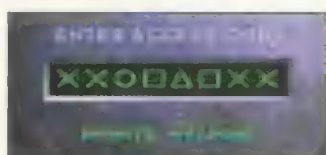
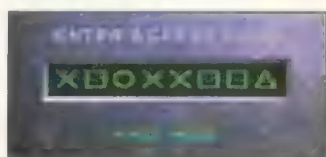
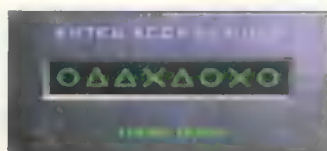
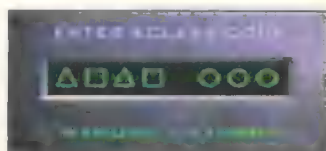
des der NTSC-Version (siehe VG 2/96) ebenso bei der europäischen Ausgabe von Warhawk, die Special Codes wurden hierzulande aber geändert. Das beste Paßwort überhaupt, der "Warhawk A-La-Mode" bringt Unverwundbarkeit und unendlich Waffen. Im "Thor Mode" startet Ihr mit 9999 Flash Bombs, und beim "Kali Mode" gibt es gleich zu Beginn Ultra Lock-Ons und Super Swarms. Der Rest erklärt sich eigentlich von selbst. Da es wenig Sinn machen würde,

INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	53
A.B.-Games	85
Acclaim Entertainment	112
aRJay Games & Entertainments	75
B&B Import	49
Baier Videospiele	49
Big Byte	59
Breakout	105
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	65
Die Traumfabrik Spiele GmbH	41
Dynatex	51
Electronic Arts	2/3, 16/17, 28/29, 46/47
Flying Arts	21
Freak's Shop	91
Funtronixx	49
Galaxy Software	51
Game Activity	55
Game Discount	61
Game Express	31
Gamers Point	57
Gamestore	81
Gamezone	39

Grobis Gameshop	99
Hall of Games	83
Konami GmbH	11
M.C. Game	101
Magic Entertainment Center	53
Maro GmbH	93
Media Point K. Rose	4
Mega Game Point	55
Merkur	55
Metropolis	109
O.I.T. Versand	95
Playcom Software GmbH	69
Players Order Club	73
Roby Rob Shop	59
Sony Electronic	13
Sony Interactive	111
Sparkasse	23
Test'N Take	63
Top 4 Softwareversand	61
Trago's GameShop	103
TV Games	61
UFO Games	103
Video & Game	87
Westfaltenhalle GmbH	103
Wolfsoft	61

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Game Aktivty, Luzern, bei.



die anderen Codes nochmals abzdrukken, gibt es nun aus jedem Level ein Paßwort vom letzten Abschnitt:

Ende des Desert Levels:
Δ □ X □ 0 X Δ 0
Ende des Canyon Levels:
□ □ X 0 □ X □ 0

Ende des Airship Levels:
X X □ X Δ □ □ X
Ende des Volcano Levels:
0 Δ 0 □ □ X 0 Δ
Ende des Gauntlet Levels:
□ X X □ 0 □ □ 0
Ende des Stormland Levels:
□ 0 0 □ Δ Δ 0 Δ

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluger Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben.

Pop Stolizei!

Hin und wieder versteht jeder einmal die Welt nicht ganz, das ist normal. Was sich allerdings Sony dabei gedacht hat, derartige subliminal messages, noch dazu unter Mitwir-

kung irgendwelcher Autobahnbehördenbosse, dem fahrenden Volk mit auf den Weg zu geben, ist mir absolut und ganzhaftig schleierhaft. Wo gebe ich den abgebildeten "Gute-Fahrt-Cheat" eigentlich ein? Muß ich das tun, bevor es losgeht, und wenn ja bei welchem Spiel? Oder kann man die Playstation mittlerweile schon über einen Zigarettanzünderadapter unterwegs benutzen? Das ist ein ganz schön dickes Ding, Sony, vielleicht erklärt uns das ja jemand mal bis zur nächsten Ausgabe. So geht's ja nicht, einfach Schilder in die Landschaft stellen und dann keine weiteren Erklärungen anbringen...



VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage 60.479
(IVW 4/95)

380.000 Leser pro Ausgabe
(AWA '95)

Fragen Sie nach unseren
Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

Carolyn Gluth 46 13-3 05
PLZ 4, 5

Natalie Regnault 46 13-3 13
PLZ 0-3, 6-9, A, CH

Peter Kusterer 46 13-3 33
Anzeigenleitung

Fax: 46 13-7 89

MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

GROSSE OSTERAKTION
VOM 25.3.96
100 DM
für jede andere
Konsole*
4.4.96

robby rob shop

veranstaltet den großen

RIDGE RACER REVOLUTION

Wettbewerb auf der Playstation!

1. Preis: eine Sony Playstation
2. - 6. Preis: in ein Playstationspiel

Wann/Wo?

25. März 96 18 - 19 Uhr robbyrobshop, 324 80 18
25. März 96 18 - 19 Uhr VideoWorld, Adlonshot, Dordrecht 02, 871 88 88
30. März 96 12 - 13 Uhr FORST Geschäft, Frankfurter Allee 47 528 36 67

Endausscheidung mit robby rob

3. April 96 ab 18 Uhr robbyrobshop, 324 80 18

* beim Kauf einer Sony Playstation und 3 Spielen. Bitte diesen Gutschein vorlegen.

Computermonitor

Für meine Playstation habe ich mir ein RGB-Kabel zugelegt. Das Ganze wollte ich dann an meinen Computermontor (noch aus C128-Zeiten) mit RGB-Eingang anschließen. Leider hat dies nicht funktioniert. Das Nachforschen bei der Pin-Belegung hat ergeben, daß der Monitor mit Rot, Grün, Blau, H-Sync, V-Sync, Intensität (für RGB) und Masse beschaltet ist. Das Playstation-Kabel hat zwar auch Rot, Grün, Blau und Masse belegt, arbeitet ansonsten aber nur noch mit einem Videosignal und einem Austastsignal. Weder ein Fernsehtechniker noch die Sony-Hotline (Antwort: "Wir machen die Playstation für Fernseher, mehr kann ich Ihnen auch nicht sagen") konnten helfen. Ist das sogenannte RGB-Kabel nur ein verkapptes Video-Kabel oder gibt es doch eine Möglichkeit, die Playstation an einen "echten" RGB-Eingang anzuschließen?

Thomas de Beyer, Kleve

Das Problem ist in diesem Fall Dein Monitor. Was über das Playstation-RGB-Kabel übertragen wird, ist feinstes RGB in Normqualität (Rot, Grün, Blau und Austastsignal sind die genormten Bestandteile des RGB-Signals). Daß Commodore damals bei der Belegung des Scart-Eingangs von C128-Monitoren sein eigenes Süppchen gekocht hat, da kann Sony nichts dafür. Aus dem Playstation-RGB Austastsignale für Horizontal (H-Sync) und Vertikal (V-Sync) sowie eine Helligkeitssteuerung (Intensität) abzuleiten, dürfte sich als äußerst schwierig erweisen (was Dir der Fernsehtechniker vermutlich auch schon erzählt hat). Es ist sicher die beste Lösung, wenn Du Deine Konsole an einen normalen Fernseher anschließt. Das Problem mit Computermontoren ist meistens, daß sie weit höher aufgelöste Bilder darstellen müssen, als Fernseher. Deshalb erwarten sie auch mehr Bildinformation.

Saturn-RAM

Ich habe vor, mir ein 8-MB-Backup-Memory zu kaufen. Wie funktioniert so etwas überhaupt? Hat man da mit Speicherplatz ausgesorgt? Wieviele Speichereinheiten wären das dann ungefähr? Wieviele Speichereinheiten braucht ein Spiel durchschnittlich? Was ist nach dem Auswechseln der Lithium-Batterie? Muß man einfach das Modul reinstecken und weiter-



machen, wie zuvor? Wo kann ich so eine Batterie kaufen? Wie oft muß ich die Batterie auswechseln? Schadet es dem Saturn, wenn die Batterie ausgewechselt wird, und bekomme ich sofort eine? Wieso muß sie von Sanyo oder Panasonic sein?

Ich liege mit Freunden seit Tagen im Clinch, was besser ist, der Saturn oder ein 486er PC. Welches von beiden Geräten hat denn nun die meiste Grafik-Power?

Daniel Idschok, Crailsheim

Wow, ein Haufen Fragen. Also das Backup-Modul erweitert den Speicher, in dem der Saturn Deine Spielstände ablegt. Im Saturn eingebaut sind 256 KiloBit, das Modul hätte dann also den 32-fachen Speicherplatz. Dabei kannst Du Deine Spielstände zwischen internem RAM und der Speicherkarte hin- und herkopieren. Die Batterie im Speichermodul sorgt dafür, daß die gespeicherten Daten nicht verlorengehen. Dabei wird sehr wenig Strom verbraucht. So eine Batterie hält (je nach Nutzung)

mehrere Jahre. Ist die Batterie leer oder defekt, kann das Modul die Spielstände nicht mehr halten. Beim Wechseln gehen Deine Spielstände ziemlich sicher verloren (die wichtigsten solltest Du im Saturn unterbringen). Solche Knopfzellen gibt es von mehreren Herstellern, die für ein und den selben Typ unterschiedliche Bezeichnungen verwenden. Die Batterie muß nicht unbedingt von den angegebenen Herstellern sein. Wenn sie bestellt werden

Heiße Playstation

Ich habe mir kürzlich eine Playstation gekauft und spiele zur Zeit ganz begeistert X-Com. An den Wochenenden muß die Playstation schon einiges aushalten, da spiele ich oft von morgens bis abends. Kann es sein, daß die Playstation so lange Spielzeiten nicht aushält? Bei mir treten nämlich immer wieder Probleme auf. Als da wären: Grafik-Bugs, verlangsamte Bewegung und

Bei aller Liebe zum Preis-Leistungsverhältnis der Playstation scheint es einige Punkte zu geben, die die Freude trüben können. Der RGB-Anschluß ist einer davon, temperaturbedingte Ausfälle ein anderer. Die Sony-Hotline gab sich da bisher wenig hilfreich.

muß, ist es mit den Bezeichnungen, die für Sanyo oder Panasonic angegeben werden aber am einfachsten (das Fachgeschäft hat sicher eine Vergleichsliste). Übrigens: Sega bietet ebenfalls wieder ein Backup-RAM-Modul an. Es faßt 4 MegaBit an Daten und nutzt das Betriebssystem des Saturns. Speichermodule von Fremdherstellern (wie das 8 MB-Modul) haben ihre eigene Benutzeroberfläche und bereiten auch gelegentlich Probleme mit bestimmten Spielen. Der Speicherbedarf von Spielen ist stark unterschiedlich. Ein Sim City-Spielstand belegt beispielsweise das komplette Saturn-RAM, High Scores von anderen Spielen passen dagegen en masse ins RAM. Der Saturn ist auf jeden Fall leistungsfähiger, als ein normaler 486er. Mit einer hochgezuchteten Grafikkarte kann man so einen Rechner zwar noch ganz gut aufbohren, das kostet jedoch 'ne Menge Geld und wird ziemlich sicher an die grafischen Fähigkeiten des Saturns nicht ganz herankommen.

völliger Stillstand des Spiels. Könnt Ihr mir vielleicht helfen und mir sagen, woran das liegt? Kann man irgendwie Abhilfe schaffen?

Ronny Kupler, Waldheim

Läßt man die Playstation längere Zeit an, fangen die Filmsequenzen von Warhawk auf meiner Playstation an zu ruckeln. Da dies auch bei meinem Kumpels passiert, gehe ich davon aus, daß der Fehler bei der Software liegt. Aber warum ruckelt es erst nach einiger Zeit? Warum hilft kurzzeitiges Ausschalten nichts (erst nach mehreren Stunden Pause funktioniert die Playstation wieder richtig)? Wird die Konsole zu heiß, oder was? Die Filmsequenzen anderer Spiele laufen immer einwandfrei. Ist das Spiel defekt oder die Konsole? Haben andere auch das "Warhawk-Problem"? Markus Röder, Nümbrecht

Es ist mir schon von mehreren Seiten zu Ohren gekommen, daß die Playstation bei einigen Spielen zu Temperaturfehlern neigt. Gerade die Vi-

deosequenzen von *Warhawk* sollen da sehr anfällig sein. Laut Sony ist das ganz normal, und Ihr müßt die Konsole im Fall der Überhitzung solange ausschalten, bis sich die normale Betriebstemperatur wieder eingestellt hat (danke-schön). Kommt mir aber nicht auf die Idee, die Konsole in den Kühlschrank zu packen. Sobald das Gerät nämlich kälter ist, als die Umgebung, schlägt sich in der Konsole Kondenswasser nieder und das kann zu heftigen Defekten führen.

Mit Absicht

Vor drei Tagen fing alles an: Endlich brachte die Post das ersehnte Päckchen, in dem sich neben der Quittung und Füllmaterial auch noch *Final Fantasy 3* und ein passender Adapter befand. Was mir ziemlich bald auffiel, war, daß einige Menüs teilweise nicht ganz sichtbar sind (z.B. auf der großen Weltkarte). "Naja, was soll's?" dachte ich mir, "Ruf ich halt mal bei der VIDEO-GAMES-Hotline an". Dort wurde mir gesagt, daß das bei meiner Hardware (PAL-Super-Nintendo und Adapter) normal sei. Außerdem wurde ich vorgewarnt, daß ich auch den Abspann nur teilweise sehen werde. Jetzt hab ich nur zwei Möglichkeiten: Mein Super Nintendo umbauen zu lassen (ist mir zu teuer) oder nur einen Bruchteil vom Abspann sehen (ich will aber alles!). Bin ich der einzige mit diesem Problem? Warum macht Square so einen Mist?

Stefan Hagspiel, Lindau

Nein, da bist Du nicht der Einzige. Jeder Videospieler-Fan, der ein importiertes *Final Fantasy 3* auf einem PAL-Super-Nintendo spielen will, muß sich mit dem gekürzten Abspann und anderen Macken rumschlagen. Square hat sich sicher nicht gedacht "Hehe, den Adapterfritzen wischen wir eins aus!". Wie wir schon vor längerem berichtet haben, läuft FF3 eben einfach nicht

problemlos mit Adapter. Das ist übrigens bei vielen Spielen mit mehr als 16 MegaBit so. Wer importierte Module spielen will, geht immer ein Risiko ein, wenn er das Spiel nicht schon im Laden auf einwandfreie Funktion testet. Leider ist auch das Angebot an Adaptern inzwischen derart unübersichtlich geworden, daß selbst die Händler nicht mehr wissen, welches Spiel jetzt mit welchem Adapter läuft.

Schwarz-Weiß

Ich habe mir vor kurzem eine Playstation und einige Spiele gekauft. Dabei handelt es sich durchweg um PAL-Versionen und es gab auch keine Probleme. Als ich letztes zum ersten Mal ein importiertes Spiel zum Laufen gekriegt habe, hatte ich nur ein schwarz-weißes Bild. Ich habe die Playstation normalerweise über Antenne angeschlossen. Auch, als ich das ganze mit dem Videokabel am Fernseher meiner Eltern ausprobierte, war's das gleiche Problem. Habe ich meine Playstation irgendwie beschädigt?

Bertram Walch, Reinau

Kaputtgemacht hast Du vermutlich noch nichts. Wenn Ihr schon unbedingt Importe spielen müßt, dann beachtet bitte folgendes: Bei jeder nicht kompatiblen CD wird das Bild über Antenne, Normal-Video und S-VHS in schwarz-weiß ausgegeben. Farbe gibt's nur über den RGB-Anschluß. Nach neuesten Informationen ist das "Adapter-Projekt" übrigens gestorben. Es wird also sobald keinen PAL-NTSC-Adapter für die Playstation geben.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

Gebrauchtspele !

- An- und Verkauf -

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030/7 87 51 92 - 030/7 81 15 36

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192

13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 0711-2624209

! ! ! A C H T U N G ! ! !

Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspele
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag



Tel. 06150/52878

An- u. Verkauf Lessingstraße 1
Tausch 64331 Weiterstadt

NINTENDO '64

Saturn (dt.)

- Rayman
- FiFa-Socker 96
- Virtual Racing

je 79,- DM

Playstation (dt.)

- NBA in the Zone
- Alien Trilogy
- Battle Arena 2
- Ridge Racer Rev.
- Tekken 2
- Disc World

je 79,- DM

Super Nintendo (dt.)

- Kawasaki
- Int. Superstar
- Socker de Luxe
- FiFa Socker 96
- NBA Live 96
- NHC Hockey 96

je 89,- DM

- Alle weiteren Spiele auf Anfrage -

Call now
(02622)83517

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM

Tuning, Umbau

Saturn Umbau jp/engl/dv/50/60 99,99 DM
Sony PSX Umbau 75,75 DM
SNES 50/60Hz Inc. Modulportvergrößerung für USA Module 99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau 75,75 DM
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß 99,99 DM
Neo Geo, Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
3DO RGB Umbau 349,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

WOLFSOFT
Anschlußkabel

Ultra 64 RGB Kabel + HiFi 69,99 DM
Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel+HiFi 49,99 DM
SNES RGB Kabel+HiFianschluß 39,99 DM
Neo Geo, CD RGB Stereo 49,99 DM
Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+HiFianschluß 49,99 DM
HiFi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole in ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

Angebot der Monate:

3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99 DM

NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtspele
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

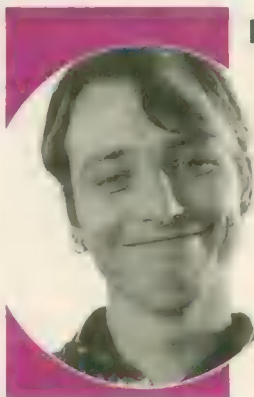
Härtefall

Unser Sohn ist begeisterter Videospieler (zuerst NES, jetzt Playstation). Seine Begeisterung ist so groß, daß er seit über einem Jahr nicht mehr zur Schule geht, die Schule somit mitten in der 8. Klasse (bzw. 4. Klasse Gymnasium) abgebrochen hat und nur zu Hause sitzt. Unsere vielfältigen Bemühungen, ihn zu überzeugen, daß er zumindest einen Hauptschulabschluß für seinen späteren Berufsweg braucht, waren bisher fruchtlos. Ingeheim hat er wohl den Wunsch, im Bereich Computer oder Computerspiele tätig zu werden. Daß er dafür eine qualifizierende Ausbildung brauchen könnte und dazu ein Schulabschluß nötig wäre, ignoriert er. In Ihrer Redaktion arbeitet auch ein Herr mit Vornamen "Ralf". Immer, wenn etwas von Ralf veröffentlicht wird, zeigt mein Sohn Ralf es mir und ist stolz darauf, daß sein Namensvetter in der Redaktion arbeitet. Nun meine sicher nicht alltägliche Bitte. Nachdem es weder ein Psychologe, noch ein Allgemeinmediziner und auch die Amtsärztin nicht geschafft haben, unseren Sohn vom Spielen loszueisen, wenigstens soweit, daß er in die Schule geht, sollten sie vielleicht einmal in Ihrer Zeitschrift etwas an meinen Sohn veröffentlichen, wie so der Werdegang eines Redakteurs ist. Vielleicht wäre dies für meinen Sohn ein Signal, wieder an seine eigene Zukunft und nicht nur ans Spielen zu denken.

Arnold Löffler, Tittisee-Neustadt

Wie soll ich schaffen, was ein ausgebildeter Psychologe nicht kann? Zumindest kann ich ein wenig von uns erzählen. Jeder von uns hat mindestens eine abgeschlossene Ausbildung. Ralf hat Abitur mit Note 1,1 und ein abgeschlossenes Studium, er ist inzwischen Diplom-Mathematiker und Doktorand an der Uni München. Robert hat nach dem Abitur seinen eigenen Vi-

deospiel Laden eröffnet, Wolfi ist gelernter Koch (doch, ehrlich) und ausgebildeter Service-Techniker, ich bin Radio-Fernsehtechniker, und Tet ist durch Abitur, perfekte Fremdsprachenkenntnisse und viel Medienerfahrung qualifiziert. Zugegebenermaßen gibt es keine speziellen Ausbildungsanforderungen für unseren Beruf, aber ohne fundierte Allgemeinbildung, Berufsausbildung oder Abitur wäre niemand von uns auch nur zum Vorstellungsgespräch geladen worden. Wer für Einstellungen zuständig ist, wird mit Sicher-



heit niemandem vertrauen, der nicht einmal die Disziplin für einen Schulabschluß hatte. Videospiele sind in erster Linie ein Hobby (und ein teures noch dazu). Berufe mit diesem Thema sind äußerst selten und auf eine freie Stelle in diesem Genre würde ich anstelle Ihres Sohnes nicht vertrauen. Wäre eine solche Stelle frei, würde

sie stets mit jemandem besetzt werden, der mehr zu bieten hat, als eine nicht vollendete 8. Klasse. Vielleicht können Sie Ihrem Sohnmann klarmachen, daß er sich durch sein Verhalten genau die Zukunftsperspektiven verbaut, von denen er anscheinend träumt. Logisch, als ich 16 war und schlechte Noten nach Hause gebracht habe, mußte ich mir von meinen Eltern denselben Text anhören. Heute bin ich für den einen oder anderen Tritt ganz dankbar, es geht im Berufsleben viel härter zu, als man sich das als Teenie so

Alles easy?

Wie ist Eure Arbeit eigentlich? Wenn man die Sachen in der VG so durchliest, dann meint man: Hey! Wow! Was für'n cooler Job. Es kommt mir so vor, als ob Eure Arbeit total easy und lustig ist. Wenn man die News oder Neuigkeiten aus der Redaktion liest – da stehen nur witzige Kommentare drin. Vor dem Bildschirm sitzen, Spiele testen (was manchmal sicher zur Qual wird), einen Bericht darüber schreiben, und das war's. Ab und zu auf 'ne Messe ins

Die Frage nach dem Warten auf das Nintendo 64 scheint Euch ja wirklich interessiert zu haben. Dabei ist etwa ein Drittel für das N64, zwei Drittel haben sich bereits für andere Systeme entschieden oder warten nur unter lautem Zähneknirschen. Dazu hat Nintendo den US-Release des N64 gerade auf Ende September verschoben.

vorstellt. Kleiner Tip für Ralf: Je schneller Du Deine Ausbildung fertigkriegst (Realschulabschluß sollte es aber dann doch mindestens sein), desto eher kannst Du Dich um Deinen Traumjob kümmern. Je besser der Abschluß, desto leichter hast Du es bei der Berufswahl. Es geht um Dich, also hau' rein!

Ausland fliegen, was darüber schreiben, und das war's. Wenn die Arbeit wirklich so easy ist, wie ich das hier beschrieben habe, das wär' doch ein Traumjob.

Christoph Reiher, Homburg

Klar Mann, den ganzen Tag die besten Spiele zocken, ein fürstliches Honorar einstreichen, in der Weltgeschichte rumgondeln und nebenher jede Menge Miezchen – das ist das schwere Los, das man als Redakteur zu tragen hat. Aber mal Scherz beiseite – eigentlich haben wir nix dagegen, daß etwas unrealistische Vorstellungen um unseren Beruf kreisen, man wird ja schließlich auch mal ganz gern beneidet. In Wirklichkeit ist es ein Beruf, wie jeder andere. Vielleicht etwas interessanter als ein Job am Fließband, dafür aber auch weit stressiger. Bei allem, was wir machen, besteht ein gewisser Termindruck (gegen Redaktions-schluß sogar 'ne Menge da-

FORUM

In einigen Briefen haben sich Leser beschwert, daß man für den Zwei-Spieler-Spaß auf der Playstation einen immensen Aufwand treiben muß. Im Gegensatz zu Spielen mit Split-Screen-Modus benötigt Ihr ja mehr, als nur ein weiteres Joypad. **Wie steht Ihr zu der Idee, Zwei-Spieler-Modi mit zwei Konsolen, zwei Fernsehern, zwei Spielen und Linkkabel zu realisieren?** Für die Her-

steller ist dieser Weg am günstigsten, da er am einfachsten zu programmieren ist und den Umsatz an Konsolen, Spielen und Zubehör steigert. Nicht zu vergessen: Sony waren hier nicht die ersten. Link-Spiele gab's schon für den Game Boy und im fernen Nippon konnte man mehrere Mega Drives mit einem speziellem Modem verbinden (gab's dort auch für das NES).

von), wir tragen doppelte Verantwortung zur Fairneß (Euch und den Herstellern gegenüber), und die Bezahlung ist bei weitem nicht so "fürstlich", wie Ihr Euch das so vorstellt. Luxus is' nich! Meist wird nur in der Freizeit gezoockt, weil die sogenannten "redaktionellen Arbeiten" wie Schreiben, Bilder machen, Telefonieren, Layout, Korrekturen, Informationen und Testmustern hinterherrennen sowie Kontakte pflegen einen Haufen Zeit kostet. Nicht vergessen: Hunderttausend Leute lesen den Schmarrn, den man verzapft. Stell Dir doch mal vor, Du machst einen schweren Fehler und jeder merkt's – angenehm, gelle? Was das alles erträglich und teilweise auch witzig macht, ist haupt-sächlich das Team. Wir sind ja dermaßen wild zusammengewürfelt, daß wir uns schon wieder prima ergänzen (glauben wir zumindest). Es kündigt nur niemand, weil wir alle an unserem Blätt-

chen hängen und keiner die Kumpels im Stich läßt. In den "Neuigkeiten aus der Redaktion" wollen wir Euch eigentlich nur etwas an unserem Alltag teilhaben lassen, wenn Ihr das lustig findet – umso besser.

Discworld

Irgendwie bin ich nicht in der Lage, bei meiner Discworld-CD die deutsche Sprachausgabe hinzukriegen. Komischerweise lese ich aber überall, sie wäre enthalten. Mach ich was falsch?

Robert Jordan, Kempten

Ich habe mir Mitte November '95 das Spiel Discworld gekauft. Als ich den Test in der VG 13/95 aufschlug, fiel mir sofort das Bild mit dem Kobold auf. Da ich das Kerlchen brauche, um weiterzukommen, wäre ich Euch dankbar, wenn Ihr mir mitteilen könntet, wie ich ihn kriege.

Kai, Kowalczyk, Kamen

Das hat man dann davon, wenn man meint, ein besonders gutes Spiel auch mal vor der offiziell-deutschen Version zu testen. Also nochmal für alle: Es gibt immer nur eine Sprachausgabe in Discworld. Die noch letztes Jahr erschienene PAL-Version hat englische Sprachausgabe und wahlweise deutsche Untertitel. Die PAL-Version mit deutscher Sprachausgabe gibt's erst seit ein paar Wochen. Robert, Du hast bestimmt die PAL-Version mit der englischen Sprachausgabe.

Nun zu Kai: Normalerweise ist Dein Problem ein Fall für Tips-Onkel Döaak. Weil der (wie üblich) in seinem Berg aus Tips-Einsendungen nicht zu finden ist, mach ich mal 'ne Ausnahme: Den Kobold kriegst Du erst, wenn Du den Alchimisten durch die Zubereitung von Popcorn (Mais gibt's beim Esel) erschreckst. Beim Versuch, den Kobold zu fangen flüchtet dieser und Du brauchst

den Regenwurm (vom Tomatenstand) an einer Leine (Schnur vom Spielzeughändler) um ihn aus einem Mauseloch zu locken.

Möglichkeiten

Wie kommt es, daß man bei Ridge Racer nach dem Starten auch ohne CD spielen kann? Hängt dies mit dem Laden zusammen?

Was unterscheidet eine Japan-Version von der PAL-Version eines Playstationspiels? Beeinflußt dies die Bandbreite der erhältlichen Spiele?

Ich habe kürzlich gelesen, daß es Destruction Derby auch für den PC gibt. Besteht die Möglichkeit, bestimmte PC-Spiele wie Need for Speed oder Full Throttle auch für die Playstation zu bekommen (die Anzahl der benötigten CDs wäre mir egal)?

Vielleicht kennt Ihr das Spiel Power Rangers für Mega-CD, das aus neun Folgen der

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation	dt.	us.	dt.	us.	dt.	us.	dt.	us.
Allen Trilogie	dt. 89,95	us. 89,95	DEFCON 5	dt. 89,95	us. 89,95	Pete Sampras	dt. 49,95	us. 49,95
Assault Riggs	dt. 89,95	us. 89,95	Digital Pinball	dt. 89,95	us. 89,95	Soleil	dt. 99,95	us. 99,95
Defcon 5 (kompl. in deutsch)	dt. 89,95	us. 89,95	FIFA '96	dt. 89,95	us. 89,95	Syndicate	dt. 59,95	us. 59,95
Descend	dt. 89,95	us. 89,95	Ghen War	dt. 89,95	us. 89,95	WWF Arcade	dt. 89,95	us. 89,95
Destruction Derby	dt. 89,95	us. 89,95	Hang-On	dt. 89,95	us. 89,95	SuperNintendo		
Discworld (kompl. deutsch)	dt. 89,95	us. 89,95	Myst	dt. 89,95	us. 89,95	Asterix & Obelix	dt. 139,95	us. 139,95
Johnny Bazooka	dt. 89,95	us. 89,95	NBA Jam T.E.	dt. 89,95	us. 89,95	Black Hawk	dt. 59,95	us. 59,95
Mickey Maus	dt. 89,95	us. 89,95	Minnesota Pool	dt. 89,95	us. 89,95	Bombberman 3	dt. 109,95	us. 109,95
Krazy Ivan	dt. 89,95	us. 89,95	Mystarke	dt. 89,95	us. 89,95	Breath of Fire 2	dt. 109,95	us. 109,95
Loaded	dt. 89,95	us. 89,95	Paradius	dt. 89,95	us. 89,95	Chrono Trigger	dt. 129,95	us. 129,95
NBA in the Zone	dt. 89,95	us. 89,95	Rayman	dt. 89,95	us. 89,95	Donkey Kong 2	dt. 129,95	us. 129,95
NBA Jam T.E.	dt. 89,95	us. 89,95	SEGA Rally	dt. 89,95	us. 89,95	Earthworm Jim 2	dt. 129,95	us. 129,95
Primal Rage	dt. 89,95	us. 89,95	Shell Shock	dt. 89,95	us. 89,95	FIFA Soccer '96	dt. 129,95	us. 129,95
Paradius	dt. 89,95	us. 89,95	Slm City 2000	dt. 89,95	us. 89,95	int. Super Star Soccer 2	dt. 119,95	us. 119,95
Iron Soccer (kompl. deutsch)	dt. 89,95	us. 89,95	Streelfighter Alpha	dt. 89,95	us. 89,95	Jungle Strike	dt. 109,95	us. 109,95
Ridge Racer Renvol	dt. 89,95	us. 89,95	Thermapark	dt. 89,95	us. 89,95	Mario World 2	dt. 109,95	us. 109,95
Road Rash	dt. 89,95	us. 89,95	The Horde	dt. 89,95	us. 89,95	Mechwarrior 3050	dt. 99,95	us. 99,95
Shell Shock	dt. 89,95	us. 89,95	VirtuaCop + Gun	dt. 89,95	us. 89,95	Primal Rage	dt. 99,95	us. 99,95
Shockwave Assault	dt. 89,95	us. 89,95	Virtua Fighter 2	dt. 89,95	us. 89,95	Puzzle Bobble	dt. 119,95	us. 119,95
Tekken	dt. 89,95	us. 89,95	Virtua Racing	dt. 89,95	us. 89,95	Secret of Evermore	dt. 109,95	us. 109,95
Tokushinden 2	dt. 89,95	us. 89,95	Wing Arms	dt. 89,95	us. 89,95	Star Trek DeepSpace 9	dt. 129,95	us. 129,95
Total NBA	dt. 89,95	us. 89,95	Action Replay	dt. 89,95	us. 89,95	Theme Park	dt. 89,95	us. 89,95
Thunderhawk 2 (kompl. dt)	dt. 89,95	us. 89,95	Memory Card, 8 MB	dt. 49,95	us. 49,95	Toy Story (ca. April)	dt. 89,95	us. 89,95
Twisted Metal	dt. 89,95	us. 89,95	(32 mal so groß wie der interne Speicher II)			Waterworld	dt. 119,95	us. 119,95
UFO (alles in deutsch)	dt. 89,95	us. 89,95	MegaDrive	dt. 109,95	us. 109,95	Weapon Lord	dt. 59,95	us. 59,95
View Point	dt. 89,95	us. 89,95	Adapter us/JP/dt	dt. 99,95	us. 99,95	Worms	dt. 94,95	us. 94,95
Wing Commander III	dt. 79,95	us. 79,95	FIFA '96	dt. 89,95	us. 89,95	WWF Raw		
X-Men	dt. 79,95	us. 79,95	Light Crusader	dt. 89,95	us. 89,95	Action Replay 3		

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto. NN 9 DM Porto+NN: Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.

109,95 DM

42055 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

gleichnamigen Serie zusammengestellt wurde. Wäre ein derartiges Spiel auch für die Playstation möglich? Wie würde es mit Bildqualität und Spieldauer aussehen?

Norbert Tributsch, Villach

So gut der erste Teil von *Ridge Racer* auch ist, umfangreich ist er ja nicht gerade. Der RAM-Speicher der Playstation reicht hier aus, um das komplette Spiel samt dazugehöriger Soundeffekte aufzunehmen. Nachdem das Programm einmal im Speicher untergebracht ist, wird nur noch die Musik von der Spiele-CD (oder einer anderen Musik-CD) gelesen. Japan-CDs unterscheiden sich von den PAL-Versionen in erster Linie durch die Hertz-Zahl. Während ein heimischer Fernseher "nur" 25 Halbbilder pro Sekunde zeigt, benötigt ein japanisches TV 30 davon. Dazu kommt der Länder-Code am Anfang der CD, der der Konsole mitteilt, ob die richtige CD eingelegt wurde. Meist findet sich auf japanischen CDs auch nur japanischer Text, was gerade bei Adventures oder Rollenspielen zu Problemen führt. Da die Hersteller inzwischen dazu übergehen, Spiele weltweit mehr oder weniger zeitgleich zu veröffentlichen, beschränkt sich der Unterschied zwischen dem japanischen und dem deutschen Markt eigentlich nur noch auf textintensive Spiele. Japanische Schriftzeichen brauchen weit weniger Speicherplatz, als eine englische oder gar deutsche Übersetzung. Das war bei Modulen ein ernsthaftes Problem, bei CDs ist es eigentlich nur noch ein Zeit- und Kostenfaktor. Der einzige Unterschied zwischen einer Playstation und einem schnellen PC ist spielerisch gesehen nur die eingeschränkte Kontrolle per Joypad. Spiele wie Flugsimulatoren, die komplexe Kontrollen erfordern, sind ohne Tastatur schwierig umzusetzen. Adventures, die mit Maus gespielt werden, sollten aber machbar sein. PCs sind weiter verbreitet als die Playstation. Deshalb

werden Spiele, die speziell für den PC entwickelt wurden, selten auf die Playstation umgesetzt. Andersherum lohnt es sich da schon eher, mit einem Playstation-Spiel auch den PC-Markt abzuschöpfen.

Auf Film basierende Spiele sind auf der Playstation nicht so einfach machbar. Das einzige Filmformat, das die Playstation versteht, ist JPEG. Dies bietet eine hervorragende Bildqualität, ist aber sehr speicherintensiv. Auf eine PS-CD passen deshalb maximal 23 Minuten Film in Originalqualität. Wie schon bei *Novastorm* müßten Spiele mit längerer Spieldauer auf mehrere CDs verteilt werden und das kostet eben.

Forum 2/96

Nein, "endscharf" aufs N64 bin ich definitiv nicht. Realistische Spiele finde ich blödsinnig, denn Fantasie ist besser, als Realität (-snähe), bunte Grafik á la Super Mario World gefällt mir besser, als alle Polygone und Texturen. Damit stehe ich auch nicht allein: FX-Chip-Spiele haben sich hier sogar schlechter verkauft, als andere. Besonders bei den jüngeren Spielern wird sich realistische Grafik sicher nicht gegen die fröhlichen Grafiken im Cartoon-Stil durchsetzen, weder auf dem N64 noch anderswo. Der Virtual-Boy-Flop zeigt dies eindrucksvoll. Lobenswert: Big N bleibt beim Modul, weil ein CD-ROM den Preis nur unnötig in die Höhe treiben würde. "Konkurrenzlos" ist der Preis des N64 mit angeblich 249\$ wohl kaum. Den Jaguar gibt's bereits für 99\$ – für unsere soziale Schichten dank dieser vorbildlichen Preispolitik sicher erschwinglicher, als Saturn, Playstation, 3DO und N64; nur daß Atari so seine eigenen Probleme mit der Software hat. Außerdem: das Speziallaufwerk für das N64 wird sicher teuer. Nachdem Playstation, Saturn und 3DO teurer sind, als das N64 und Atari Software-Probleme hat, bliebe

der PC als potentieller Rivale. Nur: Der ist allein zum Spielen zu teuer. Nintendo bietet trotz aller Kritik die beste Lösung – und zwar mit dem preiswerten Super Nintendo. Mit dem bin ich sehr zufrieden, solange es frische und gute Software gibt. Ich möchte mir auch '97 noch kein Next-Generation-Gerät kaufen. Wie Nintendo Yoshi's Island mit Mario 64 steigern will, bleibt mir schleierhaft.

Sebastian Hinsch, Hessisch Oldendorf

"Endscharf" auf das N64 bin ich nicht, da ich ein Super Nintendo habe und das in Sachen Spielspaß den 32-Bit-Kisten immer noch haushoch überlegen ist. Ich werde auf eine weitere Verspätung des N64 nicht sauer reagieren. Ich warte gern noch bis Weihnachten, wenn dann beispielsweise Mario 64 doppelt so gut wird. Ich finde es lobenswert, daß sich Nintendo nicht unter Druck setzen läßt. Unter Sonys und Segas Versuch, die Hardware noch vor Nintendo auf den Markt zu bringen, hat die Software gelitten. Die ist immer noch der Hauptgrund, warum ich das N64 kaufen werde. Im Gegensatz zum Mega Drive kommen für das Super Nintendo immer noch Knüller. Donkey Kong Country 1&2 und Super Mario World 1&2 stecken doch zum Beispiel das "3D-Spiel" Bug! immer noch locker in die Tasche. Ältere Titel wie Mario Kart und Starfox brauchen sich vom Spielspaß her keineswegs hinter den Next-Generation-Rasereien verstecken.

Sasch Samadi, Ratingen

Das N64 wird meiner Meinung nach die Vorherrschaft von Nintendo nur noch untermauern. 1997 wird das N64 die ganz klar vorherrschende Konsole im Videospielbereich sein. Ich glaube nicht, daß uns Nintendo unnötig warten läßt. Ich denke ganz einfach, daß Nintendo den Termin für das N64 immer wieder hinauschiebt, um quantitativ und qualitativ hochwertige Software rechtzeitig zum Verkaufs-

start liefern zu können. Schließlich sollen ja nicht die gleichen Fehler wie beim Marktstart der Super Nintendo passieren. Ich meine, Nintendo liegt mit seiner Politik richtig. Ende '96, wenn das N64 (wahrscheinlich) bei uns erscheint, wird uns die technisch beste Konsole mit beispelloser Software geboten. Allerdings sollten die derzeit angestrebten Erscheinungstermine (April '96 in Japan, Herbst in Europa) auf keinen Fall überschritten werden.

Martin Högenauer, Hochdorf

Ich denke, daß Nintendo nicht da wäre, wo die Firma heute ist, wenn nur "Pappköpfe" in der Chefetage säßen. Nintendo weiß genau, daß man sich jetzt keine Niederlage leisten kann und daß man die Fans bezüglich des Release-Termins nicht noch mehr enttäuschen darf. Auch, wenn Nintendo das leistungsfähigste Gerät auf den Markt bringt, nimmt man doch nur ungern ein Geschenk von jemandem, der einem vorher in den Hintern getreten hat. Ein Fehler seitens Nintendos könnte das Aus bedeuten. Da ich aber nicht an den Absturz eines so gigantischen Konzerns glaube, nehme ich an, daß uns Nintendo doch noch überrascht. Ich könnte mir sogar vorstellen, daß Spiele wie – ein bekanntes Prügelispiel – und Cruisin' USA doch noch als Wiedergutmachung zum Marktstart im April auf uns warten. Entweder erscheint das N64 mit zumindest einem vernünftigen Spiel am 21. April (wenigstens in Japan) oder ich sehe schwarz, sehr schwarz.

Stefan Schroll, Herdecke



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar

Irgendwie denk'

ich

immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

eben noch bei keiner
übergesprungen.

Vieles über das »erste
Mal«, über Freundschaft
und Sexualität, aber auch
über Themen wie Verhü-
tung, Selbstbefriedigung
und mehr findest Du
in unseren kostenlosen
Broschüren.

an

das Eine!

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang
mit Liebe, Sexualität,
Verhütung und
Schwangerschaft«

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung -
Methoden und Möglich-
keiten«

Broschüre

☐ »Verhüten -
null Problemo?«

Kürziate im Comicstil

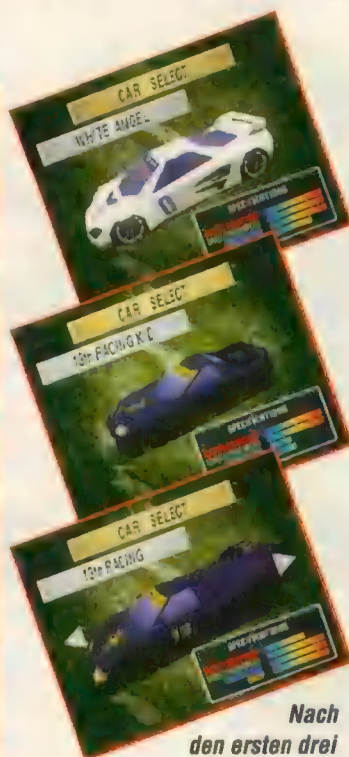
Absender:

Name

Straße, Hausnr. /

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln



Nach
den ersten drei
Kursen geht Ihr auf die
Jagt nach den drei Specials

Da haben wir alle schon sehnsüchtig drauf gewartet – der Nachfolger von Namcos Einstiegskracher steht an der Startlinie. *Ridge Racer Revolution* ist vom Spielprinzip her mit seinem Vorgänger identisch. Es handelt sich wieder um eine pfeilschnelle 3D-Rennerei, in der Ihr gegen die Uhr, computergesteuerte Gegner oder, und das ist neu, gegen einen Kumpel antretet. Dafür benötigt Ihr allerdings die komplette Link-Ausrüstung. Ebenfalls neu ist ein breiter Rückspiegel am oberen Bildrand (sofern Ihr die Cockpit-Perspektive wählt). Überhaupt haben die Entwickler an der gesamten Grafik noch einiges verbessert. Die Grafikfehler aus der ersten Version wurden fast vollständig ausgemerzt, die Strecken und die Umgebung ebenfalls weit detaillierter programmiert. Der eigentliche Kurs wurde insgesamt länger gewählt, wobei Ihr

Wer gut ballert und fährt, hat
irgendwann 15 Renner zur Wahl



Das Rennen geht weiter – auf fieseren Kursen und noch schneller

Startnummer 2

Ridge Racer Revolution



Oops, eingelaufen? Wie Ihr
an die Buggys
kommt, lest Ihr im
nächsten Heft.

Die gesamte
Grafik wurde im
Sequel aufwen-
diger gestaltet.



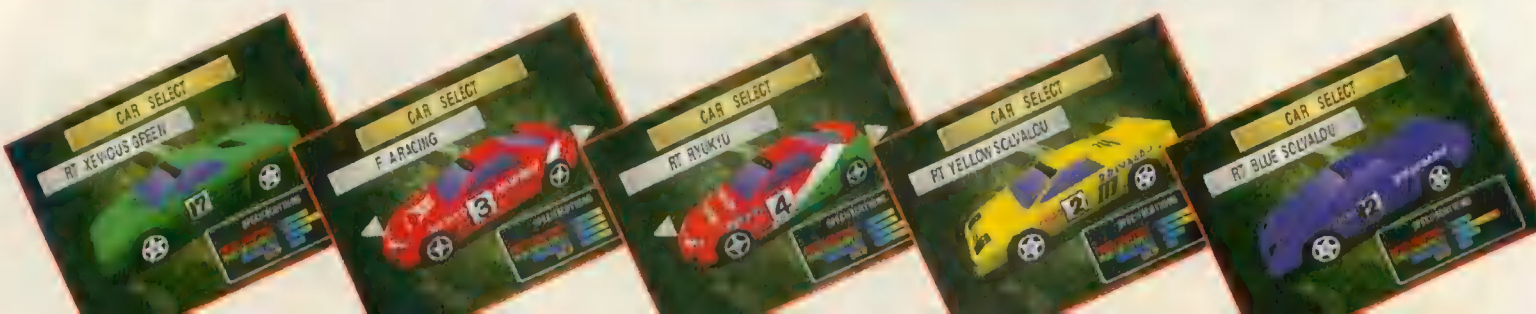
mittels Umleitung wieder die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade anwählen könnt. Dabei düst Ihr diesmal nicht nur durch Tokio, sondern auch durch das bergige Umland. Neben den bewährten Spielmodi Rennen und Time Trial gibt es jetzt noch einen Trainingsmodus, in dem Ihr bei sehr großzügigem Zeitlimit die einzelnen Kurse trainiert. Im Training könnt Ihr alle vier Geschwindigkeits-Level anwäh-

len, im Rennen und im Time Trial hängt die minimale Geschwindigkeit vom Kurs ab (je schwerer der Kurs, desto höher auch die Geschwindigkeit). Wie gewohnt, erwartet Euch eine erweiterte Fahrzeugauswahl, wenn Ihr in der *Galaga '88*-Sequenz beim Laden alle Raumschiffe erwischt. Wer im Time Trial seine Verfolger brav ausbremst, erhält zuerst den schon legendären schwarzen Renner (fix & giftig), dann noch einen Blacky und nach siegreichem "Expert"-Kurs kommt dann sogar ein weißer hinzu (extrem fix & megagiftig). Rekorde und Spielstände können wieder auf die RAM-Karte gebrannt werden. Musikalisch gibt's wieder rasanten Techno (fast Tekkno), einige neue Sprach-Samples werden je nach Situation eingestreut. Freilich unterstützt auch der zweite Teil von *Ridge Racer* das NeGcon. Übrigens werden die einzelnen Kurse während des Spiels nachgeladen, der Trick mit der eigenen CD als Soundtrack fällt also flach.

js

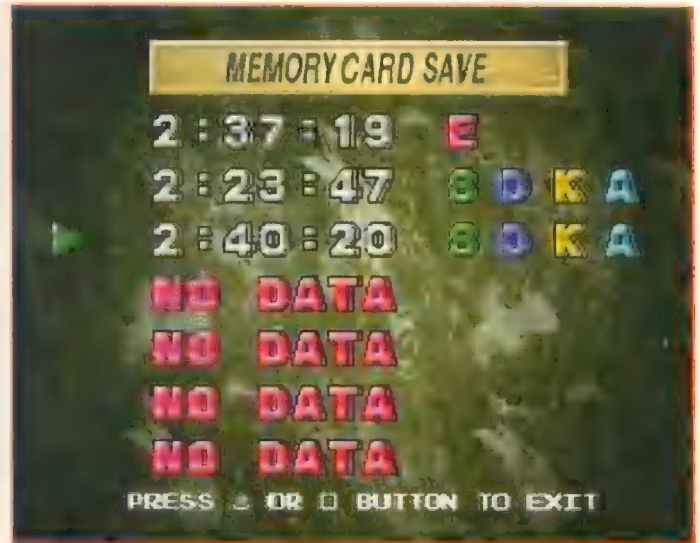


Palmen, Bergrennen und
mehr „Preise“ – *Ridge Racer
Revolution* wird sicher nicht
so schnell langweilig





Das Ziel aller Wünsche – mit dem Angel-Car lohnt die Rekordjagd



Die Kürzel stehen für mehr Autos, die zwei schwarzen und den Angel



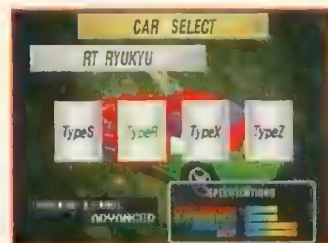
„Nun ja, die „Revolution“ ist ausgeblieben. Ridge Racer Revolution ist auch halt „nur“ Ridge Racer mit geänderten und damit anspruchsvolleren Strecken. Dazu noch die paar neuen Optionen und mehr Sounds, fertig ist die Gartenlaube. Das wichtigste neue Feature ist eindeutig der Rückspiegel. Damit habt Ihr endlich die Chance, den Schwarzen (und später auch den Weißen) in Time Trial so richtig auszubremsen. Was mir allerdings nicht paßt, ist die Tatsache, daß die Entwickler mehr Sprünge eingebaut haben. Im Gegensatz zu Euren Gegnern verliert Ihr zu meist die Kontrolle über das Fahrzeug und dengelt in die Begrenzung – das nervt. Trotzdem ist Ridge Racer Revolution die Herausforderung für alle, die in Ridge Racer schon alle Rennen gewonnen haben, der Schwierigkeitsgrad liegt nämlich wirklich höher.



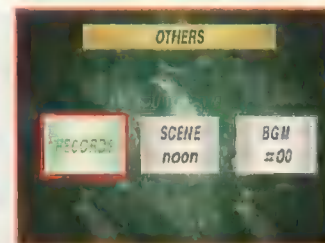
Na warte, Dich brems' ich aus! Den Schwarzen müßt Ihr behindern.

Außerdem gibt's je nachdem, in welcher Weise (sprich in welcher Reihenfolge der Schwierigkeitsgrade) Ihr das Spiel beendet, bis zu zwölf verschiedene Abspanne. Mein

Tip: Wenn Ihr ernsthaft in Ridge Racer Revolution auf Rekordjagd gehen wollt, kauft Euch das NeGcon. Damit fährt's sich um Klassen besser. Die Geschwindigkeit ist



Im Training gibt's vier Speed-Level zur freien Auswahl

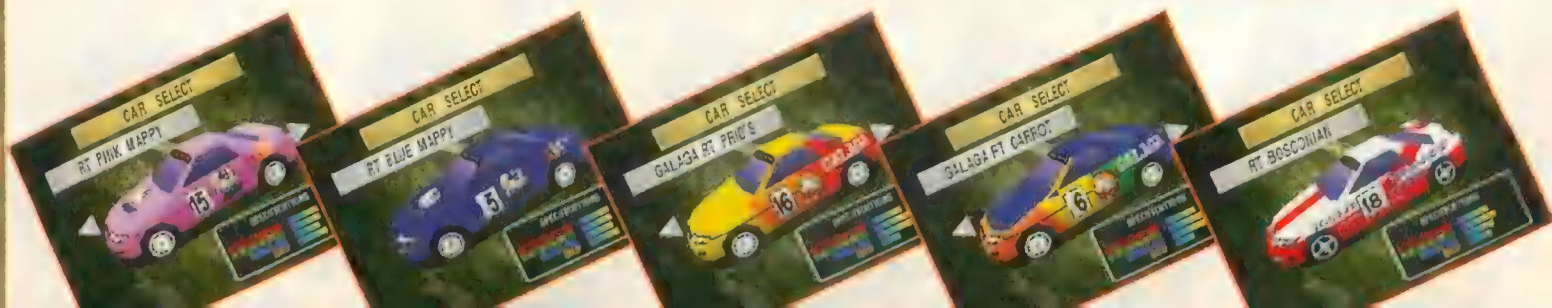


Wer alle Kurse gewonnen hat, darf die Tageszeit aussuchen

nämlich spätestens auf den Extra-Kursen derart hoch, daß Sekundenbruchteile ausreichen, um zwischen Überholen und Crash zu entscheiden. Trotzdem ist auch Ridge Racer Revolution wieder das Rennspiel, das solchen Speed mit seiner ausgeklügelten und perfekt abgestimmten Steuerung fahrbar macht. Wer den ersten Teil von Ridge Racer noch nicht hat, kommt um dieses superschnelle Rennspiel nicht herum. Nächstes Mal hat Dirk noch ein paar witzige Cheats für Euch.

System: **Playstation**
 Spielertyp: **Rennspiel**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Namco**
 Testversion: **Wolfis Fundus**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Link-Option, Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **7 bis 9**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **86%**
 Musik: **72%**
 Soundeffekte: **70%**

Spiel-spaß **91%**

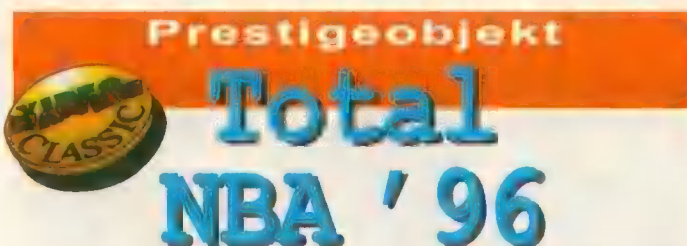




Der punktende Spieler wird nach einem Korb noch mal mit Foto gezeigt



Alle Dunks werden bei eingeschalteter Replay-Funktion wiederholt



Sony hat bei der Entwicklung von *Total NBA '96* die alte (Nintendo-)Grundregel im Videospielegeschäft beherzigt, die da heißt "bringe nie mittelmäßige Software unter eigenem Namen auf den Markt" und hat lieber ein erstklassiges Game entwickelt. Mittlerweile ist auch klar, warum man zuerst glaubt, ein Spiel von *Electronic Arts* in den Händen zu halten: Sony hat nicht nur viel Geld in das erste eigene Sportprojekt gesteckt, auch Manpower wurde zugekauft. Geräusche und Atmosphäre wurden bei Originalspielen mitgeschnitten und sämtliche Moves per *Motion Capture* aufgezeichnet. Der Hauptverantwortliche des Londoner *Total-NBA-Teams* arbeitete zuvor bereits für *EA Sports* in Kanada als Programmierer. Der Wettlauf mit *Konami* allerdings ist trotz aller Anstrengungen bereits verloren, da das relativ ähnliche *NBA In The Zone* schon veröffentlicht wurde. Genau wie bei der Konkurrenz habt Ihr die Auswahl zwischen

Nach jedem Quarter könnt Ihr aus der Auswertungstabelle u.a. ansehen, welche Superstars die meisten Punkte, Dreier oder Blocks gemacht haben, bzw. wer bei den Rebounds führt

allen 29 NBA-Teams und deren rund 330 Spielern (das Team-Roster ist auf dem Stand vom Dezember '95), verschiedenen Spielmodi wie Exhibition, Season, Play Off oder Finals, unterschiedlichen Perspektiven und drei Schwierigkeitsgraden. Mit zwei Multitaps könnt Ihr sogar zu acht gleichzeitig antreten, wobei das Spiel aber recht unübersichtlich wird. Was den Sony-Titel von *Konami's NBA-Spiel* vor allem unter-



Der von Euch gesteuerte Spieler hat einen grünen Kreis um die Füße, damit Ihr ihn nicht im Getümmel verliert

scheidet, sind eigentlich nur zwei (mehr oder wenig) kleine Features. Erstens kann man hier zwischen "Arcade" und "Simulation" auswählen. Im Simulations-Modus steuert Ihr die ganze Zeit einen einzigen Spieler und könnt nicht auf günstiger postierte Kameraden umschalten, außerdem müssen Körbe mehr herausgespielt werden. Pässe über das gesamte Spielfeld glücken fast nie. Der zweite Unterschied liegt in der Belegung der L-/R-Tasten. Ihr könnt dadurch wie bei *NBA Jam* die Laufgeschwindigkeit Eures Spielers zusätzlich beschleunigen. ds



Wer in der 16-Bit-Liga schon auf einen "EA-Style" abgefahren ist, wird wohl mit Sonys Toptitel mehr Freude haben. Alle Action-Jünger (zu denen auch ich mich zähle), die nicht so viel Wert auf Realismus legen und sowieso nie vom Simulations-Mode Gebrauch machen, sind von den etwas spektakuläreren Monster-Dunks bei *Konami* sicher mehr angetan. Was mich bei *Total NBA* vor allem stört, sind die luschigen Würfe. Bei Dunks heben Eure Spieler zwar mächtig vom Boden ab, schießt der gleiche Spieler aber aus dem Stand, bewegt er sich völlig unrealistisch gerade mal 2-3 cm in die Höhe. Das Turbo-Feature ist wiederum ein echter Pluspunkt für Sony, genau wie die erstklassigen Sound-Samples. Ich bin allerdings nach anfänglicher Begeisterung wieder bei der Konkurrenz gelandet; toll sind auf alle Fälle aber bei- de aktuellen NBAs.

System: Playstation
Spieler: Basketballspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 80%
Musik: 72%
Soundeffekte: 80%

Spiel-
spaß 81%





**Die neuen Tricks:
Charge-Attack
und Floor-Attack**



Chaos hantiert mit gefährlichem Gerät – arme Tracy!

Ein Jahr hat Tamsoft Hand an das Beat'em Up der ersten Stunde für die Next-Generation-Konsolen angelegt, und jetzt melden sich die Recken in neuem Design und mit gehöriger Verstärkung zurück. Alle Stages wurden mit einer Art künstlicher Sonne versehen, so daß faszinierende Licht- und Schatteneffekte sowie brillante Farbenspiele auf den getexturten Polygon-Kämpfern entstehen, die eine wahre Augenweide sind. Nach einem furiosen Intro, das Kampfsequenzen aus dem eigentlichen Spiel mit realen Schauspielern (Eiji, Sofia, Ellis) und Renderbildern verknüpft, stoßt Ihr auf den Auswahlscreen und findet neben der gesamten Riege aus Teil eins auch zweieinhalb Neuzugänge: US-Cop Tracy, die zwei Nunchakus und einen überdimensionalen Sheriff-Stern über ihrem Top führt, Boß Gaia aus dem Vorgänger, der sich seiner Rüstung entledigt hat, sowie Syndikatskiller Chaos aus Sri Lanka (ehemals Ceylon), der letzte-

Das famose Intro bietet eine Mischung aus echten Filmsequenzen, Renderbildern und Ausschnitten aus dem Spiel

Light and Shadow **Toshinden 2**

ren aufgrund von Unterschlagungen mit seiner Sense in dieser Neuauflage des Turniers zur Strecke bringen soll. Soviel zur Besetzung und Story, jetzt aber zur Kampftechnik, die einige Tricks und Kniffe auf-



Licht und Schatten wie hier bei Kayins Fußfeger, sind das Hauptthema des Spiels

weist. Die Grundtechniken blieben unangetastet, das heißt je zwei Kick-, Waffen- und Special-Move-Buttons gepaart mit den L1/L2-Tasten für Ausweichmanöver nach links oder rechts. Neu ist, daß Ihr jetzt sprinten (zweimal Steuerkreuz Richtung Gegner) und im Anschluß daran akrobatische Einlagen wie Hechtsprünge mit Waffe voran zur Schau bieten könnt. Auch lassen sich schon am Boden liegende Charaktere noch angreifen und das sowohl aus der Nähe wie aus der Ferne. Die Designer beschleunigten zudem die Duelle, so daß Ihr etwa bei Sprüngen nicht mehr stundenlang



durch die Lüfte segelt, was aber aufgrund der etwas kürzeren Lebensbalken gepaart mit härteren Attacks (ein Jump-Kick, Strong Kick, Slash, Special-Move, Floor-Attack Combo kostet schon 60 Prozent Energie auf Stufe 4) auch zu kürzeren Matches führt. Mittels Overdrive-Balken habt Ihr dann auch Super-Special-Moves zur Verfügung, die des öfteren gar nicht blockbar sind, auch nicht mit den neuen Verteidigungstechniken: Via vorwärts, vorwärts, L1 oder L2 hechtet Ihr jetzt nach diagonal links beziehungsweise rechts vorne und seid somit nach einer Abwehr schneller beim Gegner zum Konter. Besondere Special-Moves in der Luft komplettieren das ansehnliche Repertoire unserer Duellanten, das erstmal beherrscht werden muß! Neben dem obligatorischen „Hey Tet, komm' rüber, ich hab' Toshinden 2 und zwei Joypads, laß uns loslegen!“-Modus gibt's natürlich verschiedene 1-Player-Modi mit Schwierigkeitsstufen von Eins (für Blinde) bis Acht (für Masochisten). Habt Ihr alle regulären Kontrahenten ausgeschaltet, warten mit Uranus (warum nicht Saturn?), einem Engel mit wunderschönen riesigen Flügeln und einem gefährlichen Bogen sowie Master und einem As, das auf seinen grotesken Schwertern surft (!), noch zwei weibliche Endgegner, womit die Damenbeteiligung an *Toshinden 2* fast 50 Prozent ausmacht. Auf Altmeister Sho trifft Ihr wie gehabt nach einem perfekten Turnier, aber ob auch Zöpfchen-Mädel Cupido aus *Toshinden S* (Saturn) mit von der Partie ist? We will see! Ach und bevor ich's vergesse, eine Kuriosität will ich Euch natürlich nicht vorenthalten: Spielt Ihr's durch, erscheint im





New York-Cop Tracy läßt Opa Fo ihre Tonfas schmecken



Knie nieder vor dem Meister: Sofia gehorcht...

Abspann nach allen Beteiligten auch eine Dankeszeile an.... Capcom! Werden wir also bald als Gegenleistung ein Street Fighter im Toshinden-Outfit sehen? Das wäre doch das Nonplusultra... rk



„Tja, wie in der Dachzeile schon angekündigt, steckt das Takara-Sequel voller Licht und Schatten und das nicht nur in bezug auf die wirklich exzellenten und in dieser Form in einem Beat'em Up noch nie dagewesenen Knaller-Grafikeffekte. Die Kämpfer erstrahlen dank verbesserter Texturen in einem noch realistischeren Outfit, und auch Musik und Soundeffekte haben an kompositorischer Qualität weiter zugelegt. Dafür finden sich aber im spielerischen Gerüst einzelne Bugs: Einige Charaktere wie Uranus haben 100%-Killer-Special-Moves, d.h., Ihr habt eine dreiviertel Runde wacker gekämpft, und mit nur einem Schlag seid Ihr sofort weg vom Fenster. Auch schaut Ihr im Gegensatz zum (Computer-)Gegner immer in die Richtung, in die die letzte Attacke ging, egal wo sich der Kontrahent inzwischen befin-



Run Go legt ja eine heiße Sohle aufs Parkett: Da brennen die Treter!



Tolle Schatteneffekte gibt's in Mondos Stage zu sehen



Eine der Schattenseiten von TS2: Der eklig rote Boden der Duke-Stage

det, steht somit oft mit dem Rücken zu ihm und müßt Euch erstmal umdrehen. Dabei kassiert man schon mal unnötige, entscheidende Treffer. Habt Ihr ein paar davon eingesteckt, könnt Ihr Euch getrost einen Kaffee machen, denn trotz aller Bemühungen am Joypad, zieht es Euer Schützling vor, erstmal ein mindestens fünfsekundiges Nickerchen am Boden zu machen (Gäh!). Zudem sind die Charge-Attacken (vorwärts-vorwärts-Kick oder -Slash) oft wirkungslos, da Euch die Maschine sofort mit einem Feuerball oder ähnlichem abfängt. Jetzt aber genug der Kritik, denn davon abgesehen haltet Ihr mit Toshinden 2 einen nicht zuletzt dank überragender grafischer und soundtechnischer Qualitä-

ten sehr guten Nachfolger in der Hand, der zudem über eine mehr als reichhaltige Angriffspalette verfügt. Von einer Revolution des Genres wie bei Teil eins kann man aber nicht mehr reden, und das reine Spielgefühl hat mir dort auch noch einen kleinen Tick besser gefallen. Schade, daß man die neuen Spielelemente aus diesem Sequel nicht damit kombinieren konnte, das hätte eine Bomben-90%-Wertung gebracht. Einen Tip noch für alle, die die zwei Bosse spielen wollen: Im Auswahlscreen seht Ihr ein Fragezeichen, was einer Random-Character-Selection entspricht. Jetzt müßt Ihr nur noch zur richtigen Zeit stoppen und schon geht's mit Uranus oder Master an die Front. „

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Tamsoft/Takara
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 11
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 86%
Musik: 80%
Soundeffekte: 81%

Spiel-spaß 78%



Aus dieser Perspektive erhält man die beste Übersicht



Spektakuläre Szenen schaut man sich im Replay gerne nochmal an

Während Electronic Arts für die neuen Konsolen noch keine einzige Version (abgesehen mal von der 3DO-Umsetzung) von Madden herausbringen konnte, schießen Football-Spiele von anderen Herstellern wie Pilze aus dem Boden. Jetzt betritt Sony CE höchstpersönlich mit *NFL Game Day* das Spielfeld. Wie bei anderen Sportspielen bietet dabei die Voxel-Grafik (Mischung aus Polygon- und Pixelgrafik) den Kern der optischen Darstellung. Zunächst jedoch sollte man ein Auge auf die Spielerdatenbank werfen, wo zu jedem der 30 NFL-Teams die authentischen Spieler (etwa 1500!) in Bild und Diagramm vorgestellt werden. Ähnlich wie bei *QB Club* kann man jeden beliebigen NFL-Spieler in seine Lieblings-

Spielerwechsel NFL Game Day

mannschaft aufnehmen. Es stehen Euch sogar eine Handvoll fiktiver Spieler (die Programmierer?) zur Verfügung. Hat man zudem noch alle nötigen Optionen und die Formationsaufstellung vorgenommen, kann man das Spiel wahlweise im Preseason-, Saison- oder Playoff-Modus bestreiten. Nach dem obligatorischen Coin-Toss kann der Schlagabtausch beginnen. Ihr dürft im Pausenmodus jederzeit aus vier unterschiedlichen Perspektiven wählen, die je nach Spielverlauf durch automatische Zoom-Effekte korrigiert werden. So behält man

jederzeit den Ball im Auge. Der zu steuernde Spieler wird dabei mit einem großen gut erkennbaren farbigen Kreis markiert.



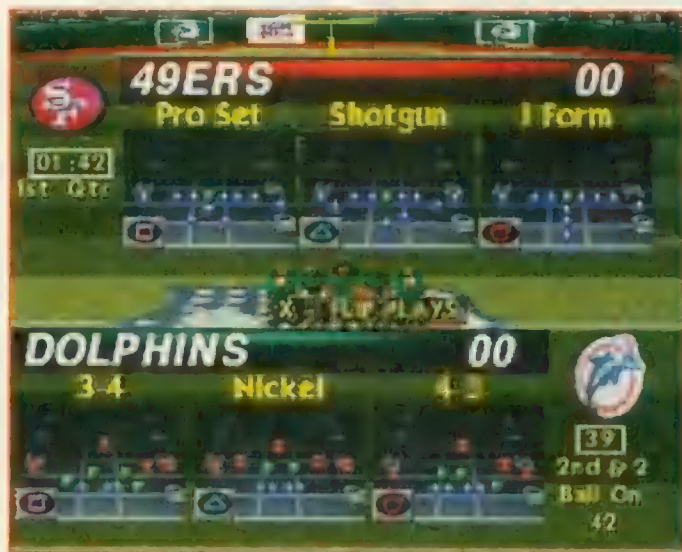
gut

„NFL Game Day ist eine gut durchdachte und angenehm zu spielende Football-Simulation. Die Fülle an Optionen ist üppig und die

Grafik in der Regel übersichtlich (obwohl zwei von insgesamt vier Perspektiven unbrauchbar sind). Leider kann man die Perspektive nicht weiter feinjustieren, so daß manchmal der Ball im Gemenge von Linemen und Backs untergeht. Dasselbe gilt auch für den Replay-Modus. Zwar läßt sich die Kamera in 45°-Abstufungen um den Spielerpulk drehen, doch auch hier bekommt man den gewählten Spieler nicht immer in die Bildmitte. Weiterer Kritikpunkt: die manchmal unlogische Verhaltensweise von Spielern. Beispielsweise erstarren nicht gesteuerte Akteure hin und wieder mitten im Spiel zur Salzsäule, obwohl sie eigentlich sofort vom Prozessor übernommen werden müßten.



Ganz oben: Auch „freie“ Spieler können eingesetzt werden



Die Spieltafel zeigt die verfügbaren Spielzüge an

System:	Playstation
Spieler:	1 bis 2
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Ppreis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	75%
Musik:	56%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß 76%

Den glorreichen Startschuß für 3D-Prügler auf der Playstation gab Takara mit seinem herausragenden Toshinden. Verständlich, daß auch andere Firmen nun ihr Glück versuchen. Bei **Criticom** stehen dem Spieler acht knallharte Space-Söldner zur Auswahl. Einige davon mit stählernen Klingen ausgestattet, andere wiederum verlassen sich auf ihre monströsen Naturkräfte. Jeder Polygon-Recke hat bis zu acht Special-Moves in petto, die



Auch ein Roboter ist mit von der Partie

Bei vielen
Specials fliegt der
Funkenregen



Kantige Space-Helden Criticom

zuvor durch ein leistungsbedingtes Level-Aufbausystem hart erarbeitet werden müssen. Ein kompletter Kampf wird in einer Runde entschieden, wobei Ihr zwei volle Energiebalken verbrauchen dürft, bevor Euer Held ins Gras beißt. Wie bereits bei **TS** dienen freischwebende Plattform-Arenen als Austragungsorte, was gleichzeitig die Gefahr birgt, unverhofft in die Tiefe hinabzustürzen. **ws**



geht so

„Criticom ist einer fieseren Gesichtsverzerrung gerade noch entgangen: Grafik und Sound wirken auf den ersten Blick ganz nett, und vor gut einem Jahr (damit meine ich, noch vor Toshinden) wäre das Spiel sicherlich toll gewesen. Aber bei der harten 3D-Prügel-Konkurrenz zweier namhafter Hersteller verblaßt Criticom ganz gewaltig. Selbst neue Ideen garantieren leider nicht immer ein gutes Spiel. Daß die Charaktere in mehreren Level-Stufen ihr Special-Move-Repertoire

erweitern können, ist zwar ein netter Einfall, tröstet aber nicht über ein ansonsten nur wenig überdurchschnittliches Prügelspiel hinweg. Deshalb empfehle ich Criticom nur kompromißlosen Freunden des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen, mein Fall ist es nicht.“

System: Playstation

Spieletyp: 3D-Beat'em-Up

Megabit: CD

Hersteller: Vic Tokai

Testversion: MARO

Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Memory-Save

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 70%

Musik: 73%

Soundeffekte: 69%

Spiel-
spaß **53%**

SONY PLAYSTATION

Playstation

Madcatz Lenkrad	dt.	136,00
Zero Devide	dt.	85,00
Shellshock	dt.	85,00
Gex	dt.	89,00
Revolution X	dt.	85,00
Wing Commander 3	dt.	89,00
Descent	dt.	89,00
Cyberia	dt.	89,00
Chessmaster 3D	dt.	85,00
Worms	dt.	89,00
Wipe Out	dt.	89,00
Ridge Racer	dt.	89,00
PGA Tour Golf 96	dt.	89,00
Krazy Ivan	dt.	79,00

SNES

Donkey Kong 2	dt.	119,00
Asterix & Obelix	dt.	119,00
Breath of Fire 2	dt.	119,00
Earth Worm Jim 2	dt.	109,00
Fifa Soccer 96	dt.	89,00
Izz's Quest	dt.	109,00
Revolution X	dt.	109,00
Bombermann 3	dt.	109,00
Waterworld	dt.	109,00
Power Rangers 2	dt.	109,00
Pinocchio	dt.	119,00
Worms	dt.	109,00
Tim in Tibet	dt.	119,00
Secret of Ever...	dt.	109,00

Saturn

Battle Arena Tosh.	dt.	89,00
Sega Rally	dt.	89,00
Formula One	dt.	89,00
Sim City 2000	dt.	89,00
Virtua Cop mit Pist.	dt.	119,00
Virtua Hang On	dt.	89,00
Revolution X	dt.	79,00
Golden Axe The Duel	dt.	75,00
World Cup Golf	dt.	85,00
Shell Shock	dt.	89,00
Thunderhawk 2	dt.	89,00
NBA Jam Tournament	dt.	89,00
Jonny Bazookatona	dt.	79,00
Mystaria	dt.	89,00

MegaDrive

Earth Worm Jim 2	dt.	105,00
EXO Squad	dt.	99,00
Fifa Soccer 96	dt.	85,00
Comix Zone	dt.	105,00
Garfield	dt.	99,00
Light Crusader	dt.	105,00
PGA Tour Golf 96	dt.	85,00
Pocahontas	dt.	99,00
Stargate	dt.	89,00
Waterworld	dt.	95,00
VR Troopers	dt.	109,00
Donald Duck Maui	dt.	105,00

Players Order Club Jetzt sofort Mitglied werden !!!

Highlights April (Nur für Mitglieder)

PSX Alien Trilogy	79,00	SNES Secret of Evermore	99,00
PSX Rayman	79,00	SNES Venom Spiderman	99,00
PSX Parodius Del.	79,00	3DO Starfighter	79,00
SAT Wing Arms	79,00		
SAT Galactic Attack	79,00		
SAT Cyberspeed	79,00		



Players Order Club
Waaahnsinn !!!

Mitglieder des Players Order Club haben es echt gut. Für eine einmalige Aufnahmegebühr von DM 10,00 sind sie immer in der Lage ihre Games zu Top-Preisen zu ordern. Alles ohne jegliche Verpflichtung. Ruft uns an und fordert Eueren persönlichen Clubausweis an. Damit unser Hobby billiger wird.

Alte Landstraße 12-14 85521 Ottobrunn Tel. 089 / 608 602 17 Fax 089 / 608 602 02



Die Innenansichten sind originalgetreu, fahren sich aber nicht leicht



Für packende Duelle wählt Ihr Split-Screen oder den Link-Modus

Nach ersten Erfolgen auf dem PC, ist nun auch die Playstation-Umsetzung von *Need For Speed* fertig. Die Machart (wie könnt's auch anders sein) ist wieder 3D mit mehreren Perspektiven vom Cockpit bis zum Blickpunkt zehn Meter hinter der Karre. Thema "Karre": Ihr habt acht der begehrtesten Boliden unserer Zeit zur Auswahl. Das fängt beim 911er an, geht bei der Corvette ZR1 weiter und gipfelt im Lamborghini Diabolo VT. Damit nicht genug, Ihr könnt die Traumschlitten nicht nur fahren, sondern auch im Showroom bei bewegten Bildern und Sound in allen Einzelheiten bewundern. Als Spielweise dienen Euch sechs Kurse vom Wüstenrund bis zur Paßstraße durchs Gebirge. An Rennmodi stehen Zeitfahren, Duell und Meisterschaft zur

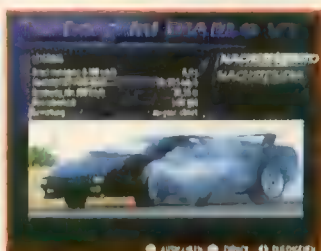
Proudly presented Need For Speed

Wahl. All diese könnt Ihr gegen Computergegner oder einen Kumpel fahren. Dabei könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr auf einem Splitscreen oder im Link-Modus über die Pisten brettet. An Strecken gibt's drei renntaugliche Rundkurse und drei "Von-A-nach-B"-Pisten. Auf letzteren bekommt Ihr's mit Gegenverkehr und den Strafzettelkumpels zu tun. Wer sich erwischen läßt, kriegt beim ersten Mal ein Ticket, dann winken die Handschellen. Die Begleitmusik reicht von funky bis zur gequälten E-Gitarre. Ach ja, Text und Sprachausgabe sind in deutsch und englisch anwählbar. js



„Um's gleich vorwegzunehmen: Das "Super" gab's für den Zwei-Spielermodus. Fahrt Ihr gegen den Prozessor, ist es fast unmöglich, auf dem ersten Platz zu landen. Dies liegt an der trägen Steuerung, dem einzigen echten Manko von *Need For Speed*. Die Meisterschaft bietet also mehr Frust, als Lust. Tretet Ihr gegen einen

menschlichen Mitspieler an, seid Ihr beide gleichermaßen gehandicapped und fairen Duellen steht nichts mehr im Wege. *Need For Speed* bietet ausreichenden Umfang, gute Geschwindigkeit in allen Modi und Grafik, die fast an *High Velocity* herankommt. Außerdem ist das Teil nahezu perfekt präsentiert, will sagen: Das Drumherum gehört mit zum Feinsten, was ich bisher auf der Playstation gesehen habe. Die Traumschlitten werden in edelstem JPEG-Video gezeigt, technische Daten gibt's nicht zu knapp. Hätte *Need For Speed* das Handling von *Ridge Race* oder *wipEout*, wär's der Oberhammer. Wer einen zweiten Mann an der Hand hat, sollte ihn unbedingt mal zu einem Probespielchen in den nächsten Laden schleifen.“



Boliden und Strecken werden perfekt präsentiert



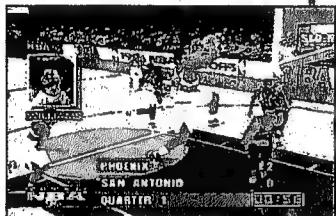
Ich geb' Euch Gummi! Der Powerslide im Ziel gehört zum guten Ton

System: Playstation
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Split-Screen, Linkoption, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 77%
Musik: 73%
Soundeffekte: 72%

Spiel-
spaß **73%**



SATURN & PSX 99.90



PLAYSTATION 99.90



PLAYSTATION 159.00

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.-
monatlich
24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.-
monatlich
24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software
für alle Systeme finanziert werden.
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

PLAYSTATION		Mickey's Adventure dt	
Grundgerät dt	549.00	Novastorm dt	79.90
Joypad (Sony) dt	59.90	Panzer General	89.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90	Parodius dt	99.90
Link-Kabel	49.90	PGA Tour Golf '96 dt	109.90
RGB-Scart-Kabel	49.90	Philosoma dt	89.90
Memory Card dt	49.90	Primal Rage dt	89.90
Maus	59.90	Rayman dt	89.90
Action Replay Pro uk	99.90	Revolution X us	*39.90
Alien Trilogy dt	99.90	Ridge Racer III	99.90
Assault Riggs dt	89.90	Road Rash dt	109.90
Casper dt	99.90	Shockwave Assault dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90	Starblade Alpha dt	89.90
Descent dt	99.90	Tekken dt	99.90
Destruction Derby dt	99.90	Total NBA dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90	Twisted Metal dt	89.90
Extreme Games dt	89.90	Warhawk dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	99.90	Wipe Out	99.90
Krazy Ivan dt	89.90	Wrestlemania Arcade dt	79.90
Loaded dt	89.90	WEITERE TITEL UND ANGEBOTE	
Lone Soldier dt	89.90	(AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!	

SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Keyboard	89.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
Myst dt	119.90
Panzer Dagoon dt	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinobi X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90
X-Men dt	89.90
WEITERE TITEL UND ANGEBOTE	
(AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!	

ARJAY GAMES

0221-121067



X-MEN.CHILDREN OF THE ATOM



MONKEY KONG II 139.90



BREATH OF FIRE II 109.90

NEO GEO CD	
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz	
inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

NEO GEO CD ANGEBOTE	
3 Count Bout	*99.90
Aero Fighters III	159.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov's Revenge	99.90
King of Fighters '95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

3DO	
FZT dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Cex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

SUPER NES	
Breath of Fire II dt	109.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
Civilisation us	99.90
!!! - Clayfighter II us	*9.90
Disney's Toy Story us	139.90
DK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Mega Man X II dt	99.90
Mega Man X III dt	109.90
Mega Man 7 dt	99.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstar Soccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi's Island dt	109.90

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 300MHz Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbau-garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 7 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 7 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10.30 - 18.30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten mit DM 20.-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Handelanfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Falschdruck und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Rückgaben werden nicht angenommen. Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



Riesige Roboter-Kreaturen füllen den ganzen Bildschirm aus



Nach erfolgreichem Kampf präsentiert sich der Held in Siegerpose

Gute Prügelspiele, in denen ausschließlich Roboter-Recken zur Sache gehen, findet man äußerst selten. Die japanische Softwarefirma Zoom wagte einen weiteren Versuch, diese Tatsache zu ändern. Insgesamt stehen acht unterschiedliche Cyborgs zur Auswahl: Die Palette reicht hierbei von einem blechnen Vertreter aus der Dino-Sippschaft bis zu einem bizarren Western-Knaben im Stahlmantel-Outfit. In farbenfrohen 3D-Arenen fordert Ihr Eure Kontrahenten zum ultimativen Fight auf. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Blechkumpen Special-Moves bzw. Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische

Blechtschläger Zero Divide



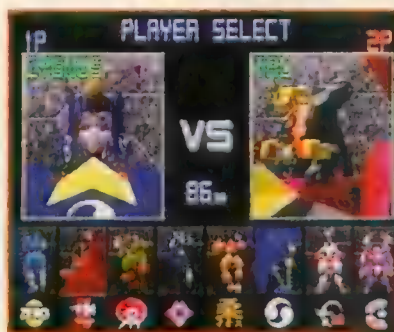
*Oben: Im Optionsmenü könnt Ihr verschiedene Perspektiven anwählen
Links: Alle Blechkumpen auf einen Blick*

Luftsprünge. Wer bei letzterer Aktion von der Plattform fällt oder gemeinerweise gar geschubst wird, hat nicht sofort die Runde verloren, sondern kann sich in bestem "Cliffhanger"-Stil wieder nach oben ziehen. Steckt Euer Fighter mehrere harte Treffer ein, lösen sich einige Gliedmaßen regel-

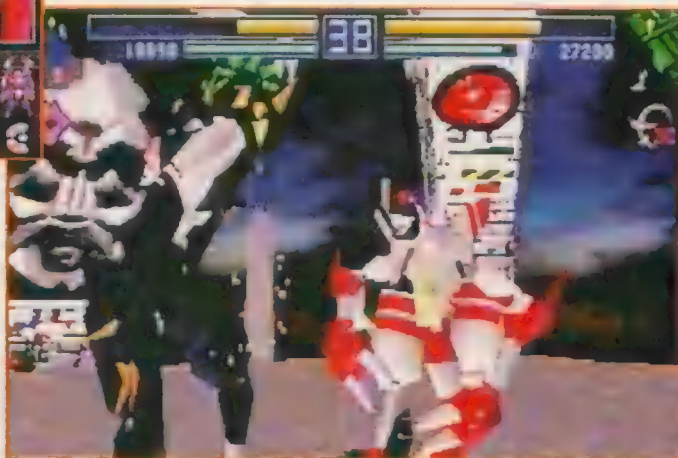


„ Im Grunde hat Zero Divide nicht viel Neues zu bieten. Die Entwickler haben das revolutionäre Toshinden als großes Vorbild herangezogen und das Spielkonzept konsequent kopiert. Mit dem feinen Unterschied, daß sich

diesmal brillant animierte Polygon-Roboter die Stahlgelenke verbiegen. Bei Zero Divide steht Euch in jeder Stage ein spektakulärer Fight bevor, der sowohl optisch als auch spielerisch einiges zu bieten hat. Viele der Hintergründe sprühen vor Detailreichtum und sind mit zahlreichen 3D-Spielereien versehen. Auch die Kämpfer halten sich nicht an das konventionelle Beat'em-Up-Klischee, wodurch so rasch keine Langeweile aufkommt. Selbst technisch gibt es nicht das geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt keine schwerwiegenden Polygon-Fehler oder gar Sprite-Flackern zu Gesicht. Wäre Zero Divide nicht ganz so einfach zu spielen, hätte es sicher einen Ehrenplatz im Olymp dieses Genres verdient. **„**



Luftsprünge. Wer bei letzterer Aktion von der Plattform fällt oder gemeinerweise gar geschubst wird, hat nicht sofort die Runde verloren, sondern kann sich in bestem "Cliffhanger"-Stil wieder nach oben ziehen. Steckt Euer Fighter mehrere harte Treffer ein, lösen sich einige Gliedmaßen regel-



Nicht jede Arena wurde mit komplexen Polygon-Kulissen ausgestattet

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Zoom
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Kampfaufzeichnung auf Memory-Card
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 80%
Musik: 79%
Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß 69%

Du willst

DIE GANZE WELT DER HINDESPIELE VIDEO GAMES

Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das finanzielle **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **verpönl**! Und Dein Partner kaschiert dafür ein Super-Hitendo Spiel: **Earthworm Jim 2**, die Fortsetzung der weihnünftigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**



Du hast 3 TOP Level



Die Landkarte läßt sich auf Wunsch auch verkleinern



Angriffssequenzen werden direkt ins Spielfeld eingeblendet

Wie konnte man PlayStation-Fans, die keinen Saturn besitzen, grün vor Neid werden lassen? Indem man ihnen *World Advanced Military Commander* zeigte, das immer noch die ungeschlagene Spitzenklasse der Hexagon-Strategiespiele ist. Jetzt endlich ist auch ein annähernd vergleichbares Spiel für die Sony-Konsole erschienen. SSIs *Panzer General* braucht sich hinter dem großen Vorbild nicht zu verstecken und hat ebenfalls einiges zu bieten. So stehen Euch beispielsweise alles in allem über 350 verschiedene Grundtypen von Fahrzeugen und Einheiten zur Verfügung. Als befehlshabender General einer Kriegspartei frei nach Wahl (Alliierte oder „Krauts“), könnt

Hex-Schlacht Panzer General

Transporter und selbst schwere Schlachtschiffe wurden dabei nicht vergessen. Aber nicht nur das richtige Material zählt. Über den Erfolg entscheiden wesentlich auch Kampferfahrung, Geländeunterschiede und Wetterbedingungen. Wer siegreich agiert, erntet wertvolle Prestige-Punkte, mit denen er dann neue Truppen oder Kriegsgerät einkaufen kann. Neben dem Campaign-

Modus darf auch jedes Szenario (35 insgesamt) einzeln ausgewählt werden. ws



„Alle vernachlässigten Playstation-Strategen und Taktiker dürfen schon mal Freudentänze aufführen. *Panzer General* ist eines der schönsten und umfangreichsten Spiele seiner Gattung. Die Szenarios sind geschichtlich faszinierend bis ins kleinste Detail nachgebildet, die Bedienung ist einfach und die Komplexität schwindelerregend.“



Selbst auf hoher See wird erbarmungslos gekämpft



In zahlreichen Menüs darf fleißig geklickt werden (leider ohne Maus)

Ihr auf eine reichhaltig bestückte Armee zurückgreifen, in der vom einfachen Fußvolk bis zu extraschweren Panzergeschützen alles vorhanden ist, was das Feldherren-Herz begehrt. Auch Flugzeuge,



Grafisch hat sich auch bei der Playstation leider nicht viel geändert

Hier steckt viel mehr drin als „nur“ eine akkurate Kriegssimulation. Es entscheidet nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die richtige Taktik über Sieg und Niederlage. Die Grafik ist für Playstation-Verhältnisse nicht gerade umwerfend und wurde gegenüber dem PC-Original kein bißchen verbessert, dafür ist der Spielspaß immerhin noch der gleiche geblieben. Auch die Ähnlichkeiten zu dem großen Vorbild „*Advanced Military Commander*“ sind nicht zu übersehen, aber viel kann man an diesem Spielprinzip eigentlich nicht verbessern. Leider hat die Konvertierungscrew vollkommen vergessen, eine Mausunterstützung mit einzubauen, was erheblich komfortabler gewesen wäre als mit dem Joypad zu hantieren.“

System: Playstation
Spielertyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: SSI
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 65%
Musik: 35%
Soundeffekte: 64%



Spiel-spaß 84%

Lemontrees stehen hier zwar trotz der tropischen Puerto-Rico-Location keine auf der Piste rum, Palmen dafür um so reichlicher. Als exotische Abwechslung zu meinen heißgeliebten PGA-Kursen auf dem Mega Drive ist "WC Golf" gerade noch akzeptabel. Das liegt aber hauptsächlich an der einfachen Handhabung, den übersichtlichen, kaum überladenen Menüs und nicht an der dargebotenen Vielfalt (Golfspiele mit nur einem Kurs auf CD herauszubringen, ist eine Frechheit!). Selbst Einsteigern sind schnelle Erfolgserlebnisse sicher, außerdem nerven die Nachladezeiten nicht übermäßig. Im Übungs-



WCG besticht durch übersichtliche und durchdachte Menüs...

Hyatt Dorado Beach World Cup Golf

modus, bei dem sich auch der Wind ab- und das Handicap beliebig einstellen läßt, wird einem noch gehörig unter die Arme gegriffen: Das Abschlagfenster enthält eine Markierung, die genau vorgibt, wo Ihr den Schwungbalken während des üblichen Dreifachklicks anhalten müßt, um einen perfekten Schlag auszuführen. Das "richtige" Turnier wird mit 32 Zweiertteams vier Runden lang ausgetragen. Leider sind die 18 tropischen Löcher völlig un-



...100 Mark für einen Kurs sind jedoch nicht angemessen

spektakulär angelegt, daß bald Langeweile aufkommt; die anderen Spielmodi (Skins Game, etc.) sind nicht so ermüdend. ds



geht so

Wer die bevorzugte Sportart der Reichen einmal in entspannter Atmosphäre mit Paradiesvogelgezwitscher im Hintergrund zu Hause nachspielen möchte, der ist mit "WC Golf" gut beraten. Die Fly-By-Perspektive, ein nicht gerade unwesentliches Feature, wurde allerdings ziemlich lumpig umgesetzt. Oft erkennt man während des

Fluges des nur wenige Pixel "großen" Balls nicht einmal, wo dieser landet, da die Kamera viel zu weit zoomt. Wieso kommt niemand auf die Idee, mal ein paar fiktive Kurse mit ausnahmslos interessanten Löchern zu programmieren. Ein "Hyatt Regency"-Logo allein macht noch keinen Spielspaßsommer. "

System: Playstation
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 70%
Musik: 35%
Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß **58%**

SONY PLAYSTATION

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	579,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestling dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrod + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Trilogie e.PAL	99,90	Twisted Metal dt.	89,90
NBA Total dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA In the Zone dt.	99,90	Defcon 5 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Namco Museum dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 2 dt.	79,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	Wipeout dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90	X-COM dt.	99,90
Need for Speed dt.	99,90	PGA Tour Golf dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90
Destruction Derby dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Theme Park dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Ridge Racer Rev. dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

Darauf haben alle gewartet!

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort Lieferbar,
monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe
des Sony Playstation
Magazine inklusive

DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2 (Alle engl.). Weiter Infos bitte telefonisch erfragen.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET

<http://members.net.com/gamesworld/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy III us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun us.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragon 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	vorb.
Shinobi III dt.	99,90

0201 / 777235



Pole Position steuert sich am besten mit dem NeGcon



Bei Bosconian wird das Spielfeld in alle Richtungen gescrollt

Wenn im Frühling die Sonne endlich wieder vom Himmel brennt, dann ist das die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß und so mancher Nostalgiker bei bestimmten Titeln ins Schwärmen kommt. Die Spielesammlung *Namco Museum Vol. 1* bietet gleich sechs davon. Den Klassiker aller Klassiker *Pac Man*, kennt wohl jeder, so daß es keiner Erklärung bedarf. Auch das Kult-Shoot'em-Up *Galaga* dürften die meisten noch in guter Erinnerung haben: Eine wildgewordene Horde von Aliens baut sich am oberen Bildschirmrand auf, um sich dann in den abenteuerlichsten Flugkombinationen auf Euer Raumschiff zu stürzen. Das nächste Spiel, *Pole Position*, war damals der erfolgreichste For-

Namco Museum Vol. 1



mel-Eins-Renner der Videospiegelgeschichte. Als zweites Rennspiel der etwas anderen Art, stellt sich *Rally-X* vor, das zudem noch in einer aufgepeppten Variante angeboten wird. Aus der Vogelperspektive gesehen, rast Ihr durch Labyrinth und müßt überall verteilte Fähnchen einsammeln, ohne von der Konkurrenz erwischt zu werden. Weniger bekannt ist der in alle Richtungen scrollende Weltraumshooter *Bosconian*, in dem es erstmals digitalisierte Sprachausgabe zu hören gab. Als Letztes steht noch *Toy Pop* auf dem Programm, bei dem Ihr in bester Gauntlet-Manier niedliche Spielzeugsprites aus dem Weg räumen dürft.

ws

Bereits die erste Kollektion bereitete mir einen Riesenspaß und ich kann es kaum erwarten, die restlichen vier Teile in meinen Händen zu halten. Für Wißbegierige gibt es ein virtuelles Museum auf der CD, in dem sie im Rundgang mit *Pac-Man* jede nur kleinste erdenkliche Hintergrundinformation (Erscheinungsjahr, Story usw.) über das jeweilige Klassikerspiel abrufen können. Das

geht gar soweit, daß man Digi-Fotos von der jeweiligen Automaten-Platine in Augenschein nehmen kann. Bei all meiner Euphorie möchte ich eines klarstellen: Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist diese Sammlung allemal gut. Wer dagegen damals schon „aktiver“ Spieler war, der muß *Namco Museum* einfach kaufen – das ist Nostalgie pur. Alle anderen, die ausschließlich auf Grafikorgien fixiert sind, sollten die Finger davon lassen. Ein kleiner Tip für Besitzer der Importversion: Jeder High-Score samt Eurer Initialen wird auf MC gespeichert, indem Ihr in der Museumshalle der Empfangsdame einen Besuch abstattet und dann mit „Yes“ antwortet.



Oben ein Blick auf Rally-X. Darunter das bunte Toy Pop.



Pac Man vertikal: Originaler geht es nicht!



Galaga kann auf Wunsch auch im Hochformat gespielt werden

System: Playstation
Spieletyp: Spielesammlung
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Negcon, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 30%
Musik: 35%
Soundeffekte: 31%

Spiel-spaß 74%

Ohne Maus läßt sich Myst nicht sehr galant bedienen, aber auch mit dem ca. 50 Mark teuren Zusatzutensil gerät die Anklickerei des jeweils nächsten Bildes zur Geduldsprobe. Ihr könnt nämlich nicht frei in der Landschaft umherlaufen, sondern steuert Euer Abenteuer nur in einer Art 3D-Diashow vor und zurück. Es müssen ungezählte Schalter umgelegt, Häuser durchsucht und Zahlenkombinationen ausgeknobelt werden, um das Geheimnis der Insel Myst zu lösen. Nebenbei hebt Ihr noch ein Schiff im Hafen und macht ein Raumschiff wieder flott, alles in einer ziemlich winzigen, menschenleeren Kunstwelt. ds

Lahmatmig

Myst



geht so

„Myst ist ein gutes Beispiel für die Krankheit, an der die derzeitigen 32-Bit-Neuerscheinungen oft leiden: es erscheinen zu viele veraltete (und somit billig zu produzierende) PC-Umsetzungen, von

echter Innovation weit und breit keine Spur! Vor drei Jahren konnte man mit solch einem Produkt vielleicht noch ein paar „Ahhs“ und „Ohhs“ ernten, heute erfreuen lediglich noch die hübsch gerenderten Landschaftsbilder. Die zähe Spielbarkeit läßt dagegen sehr zu wünschen übrig und ist definitiv nicht auf der Höhe der Zeit. Für jeden Schritt, den Ihr unternimmt, muß Eure PS nachladen! Abgesehen davon, hat mich die öde Rumlauferei,

bei der man nie einen Menschen trifft, und die relativ kleine Fantasy-Welt, in der sich alles abspielt, schon anno dunnemals nicht vom Hocker gerissen. Hardcore-Adventure-Fans werden es sicher auch zu langweilig finden, für Neueinsteiger ins Genre ist Myst allerdings bedingt empfehlenswert. „

System: Playstation

Spieletyp: Adventure

Megabit: CD

Hersteller: Psygnosis

Testversion: Psygnosis

Spieler: 1

Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: ■

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 74%

Musik: 56%

Soundeffekte: 60%

Spiel-
spaß 54%

Habt Ihr alle Schalter umgelegt, fliegt das Ding

Sony PSX

Loaded	94,90
Viewpoint	94,90
Assault Rigs	99,90
Fifa Soccer '96	99,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	94,90
Air Combat	89,90
Twisted Metal	89,90
Tekken	89,90
Rayman	89,90
Wipe Out	84,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh	84,90
Rapid Reload	84,90
Ridge Racer	84,90
Kileak The Blood	79,90
Lone Soldier	87,90
Viewpoint us	99,90
Defcon 5 us	94,90
Primal Rage us	104,90
Gex us	99,90
Grundgerät dt. inkl.	
Scartkabel, Netzteil	549,00
u. 1 Joypad	
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90
Destruction Derby	89,90
Novastorm	84,90
Discworld (engl. Spr.)	89,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	88,90
Scart Kabel Fire	44,90
X-COM	89,90
Goal Storm	89,90
Jupiter Strike	86,90
PGA Tour Golf '96	86,90
Striker '96	85,90
Toshinden 2 jp.	149,90
Link Kabel PSX	54,90
Revolution X us.	109,90
Ridge Racer Rev. jp.	134,90
Starblade Alpha	89,90

Sega Saturn

Mystery Mansion	119,90
Shinobi X	84,90
Fighter The Movie	94,90
Panzer Dragoon	89,90
Mystaria us.	119,90
Virtua Fighter 2 dt.	97,90
Photo CD System	89,00
Virtua Cop + Gun	139,90
Virtua Fighter 2 us.	114,90
Sega Rally dt.	99,90
Sega Rally us.	109,90
Magic Carpet	107,90
Sim City 2000	97,90
Hang On GP '96	99,90
a. A.	109,90
King of Fighters jp	23,03
Resident Evil jp	89,90
Defcon 5 dt	89,90
Zero Devide	99,90
Shockwave Assault	99,90
Psychic Detective	99,90
Magic Carpet	99,90
Extreme Pinball	99,90
Agile Warrior	109,90
Wing Commander III	99,90
Spacehulk	97,90
Road Rash	97,90
Po ed	April
Panzer General	99,90

Victory Boxing	84,90
Robotica	84,90
Thunderhawk 2	94,90
Saturn mit 2 Sp.	789,00
Joypad	44,00
Victory Goal	84,90
Virtua Fighter Remix	72,90
Myst kplt. deutsch	94,90
Action Replay Modul	89,00
6-Player Adapter	89,00
Virtua Stick	89,00
Endorfun	April
Return Fire	März
Wing Arms	84,90
Hebereke's Popo.	89,90

Video CD Karte	319,00
Lenkrad	108,90
Adapter us/dt/jp	49,90
Virtua Hydlide	94,90
Pebble Beach Golf	89,90

3 DO

Need for Speed	89,90
Death Keep	99,90
Alone i.t. Dark 1 & 2	97,90
Starfighter	89,90
Blade Force	89,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Space Hulk	89,90
Panzer General	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Comm. III	89,90
Syndicate	79,90
Shockwave 2	99,90
Dragon Lore	99,90
Return Fire M.O.D.	89,00
Foes of Ali	94,90
Phoenix 3	99,90
Captain Quazar	104,90
Psychic Detective	99,90
Po ed	99,90

PC CD-ROM

Magic Carpet II	84,90
Fade to Black	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	79,90
Ascendancy	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90
Perfect General	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Alien Odyssey	89,90
Indy Car II	94,90
The 11th Hour	99,90
Command & Conquer	99,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Cenhtof)

36037 Fulda

0661-77726 Fax 0661-77736

Mo.+Fr. 11.00-18.00, Di. bis Do. 11.00-19.00, Sa. 12.00-15.00

Spiele testen für Playstation, Saturn, 3DO und die meisten Domes vom PC können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden.

Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

JUST CALL



In den Actionsequenzen jagt Ihr Feinde mit dem Fadenkreuz

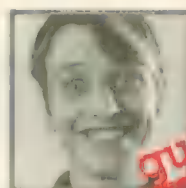


Gute Grafiker: Die sibirische Eislandschaft kommt stimmungsvoll.

So langsam gehen wir anscheinend von den Render-Intros zu den komplett gerenderten Spielen über. *Cyberia* ist so eines. Adventure-Bestandteile mit Rätseln und interaktive Action-Sequenzen geben sich in feinsten Computergrafik die Klinke in die Hand. Ihr übernehmt die Rolle des Cyberpunks Zak, der in einer Zeit nach der großen Katastrophe sein bereits verhängtes Todesurteil durch das Ausführen einer kniffligen Mission zu lindern versucht. Ein Schurken-Kartell hat in einer sibirischen Militärbasis einen revolutionären Kampfjet entwickelt und droht, mit diesem und gefährlicher Nanotechnologie die Guten zu unterdrücken. Von den Adventure-Teilen her erinnert mich *Cyberia* etwas an *Daedalus Encounter*. Ihr löst Logikrätsel und stapft auf vorgegebenen Pfaden durch futuristische Anlagen. Dabei bleibt Zak nur an Abzweigungen ste-

Firefox Cyberia

hen und wartet auf ein Richtungskommando. Geschicklichkeit ist hier nicht sehr gefragt, außer einer schnellen Tastensequenz beim Eliminieren von Feinden kommt hier keine Hektik auf. Etwas mehr seid Ihr da in den Action-Sequenzen gefordert. Einmal bedient Ihr ein Geschütz um feindliche Flieger und Minen abzuwehren, dann sitzt Ihr in einem Kampfflieger, der Euch nach Sibirien bringen soll. Das Teil fliegt von alleine, Ihr manövriert nur das Fadenkreuz auf Eure Gegner und drückt ab. Auf beiden Konsolen wird nach Bewältigung einer Schlüssel-szene automatisch ein Spielstand angelegt. Den habt Ihr bei nur einem Leben auch dringend nötig.



Grafisch macht *Cyberia* massig was her. Man sieht deutlich, daß hier Fachleute eine Menge Arbeit rein-gesteckt haben. Die spielerischen Qualitäten von *Cyberia* können da leider nicht so ganz mithalten. Trotz packender Story und, bei höherem Schwierigkeitsgrad schweiß-treibenden Action-Sequenzen, wird mir bei *Cyberia* etwas zu-viel zugeguckt. Ein paar Sekunden zuschauen, ein Kommando, wieder zuschauen,

wieder ein Kommando, dann ein Fehler, und die ganze Szene nochmal – das sorgt nicht gerade für Hochstimmung. Außerdem solltet Ihr schon recht gut Englisch können, um die Tips zu verstehen, die Ihr an den Video-Terminals erhaltet. Der vorherrschende pseudo-russische Akzent ist sicher nicht jedermanns Sache. Auf dem 3DO verzettelt man sich manchmal, weil die Joypad-Eingaben gelegentlich leicht zeitverzögert verarbeitet werden. Ihr glaubt, nicht fest genug gedrückt zu haben, drückt nochmal, und schon habt Ihr ein falsches Kommando gegeben – tot. Alles in allem kann ich *Cyberia* eigentlich nur Fans von Render-Grafik ans Herz legen. Bessere Adventures und fetzigere Actionspiele lassen sich finden.



Nach bestandener Bordkanonenprüfung gibt's auch mal ein Bussi für den Helden



Eine Bo..., eine Bo..., eine Bombe! Eines der vielen Logikrätsel.

System: Playstation / 3DO

Spielertyp:

Adventure mit Action

Megabit: CD

Hersteller: Interplay

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Paßwort auf PS, Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 86%

Musik: 71%

Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß 65%

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Mega Drive

Adapter	us/jp/dt	39,-
Batman forever	dt	99,-
Clay Fighter	dt	99,-
Deep Space Nine	dt	109,-
Donald Duck in M. M.	dt	109,-
FIFA '96	dt	99,-
ISS Deluxe	dt	119,-
Justice League	dt	99,-
König der Löwen	dt	99,-
Light Crusader	dt	119,-
Markos Magic Footb.	dt	79,-
Micro Machines '96	dt	99,-
NHL Jam T.E.	dt	99,-
NHL '96	dt	99,-
Paws of Fury	dt	79,-
Phantasy Star IV	dt	109,-
Rise of the Robots	dt	79,-
Shadowrun	dt	99,-
Sonic vs. Knuckles	dt	99,-
Stargate	dt	79,-
True Lies	dt	99,-
Turtles	dt	59,-
Turtles Tournament	dt	59,-
Warlock	dt	59,-
Wolverine	dt	69,-
WWF Wrestl. Arcade	dt	119,-

MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,-
Earthworm Jim	dt	99,-
Lunar II	us	119,-
Lunar II Hintbook	us	49,-
Paws of Fury	dt	59,-
Thunderhawk	dt	99,-
Tomcat Alley	dt	99,-

32X

Corpse Killer (CD)	dt	69,-
Motorcross	dt	69,-
NBA Jam T.E.	dt	69,-
Super Space Har. II	dt	69,-
Supreme Warr. (CD)	dt	69,-
WWF Raw	dt	69,-

SuperNES

Action Replay III	dt	89,-
Asterix und Obelix	dt	129,-
Batman Forever	dt	79,-
Captain Commando	dt	49,-
Civilization	us	139,-
Demolition Man	dt	99,-
Donald in Maui M.	dt	129,-
Donkey Kong C. II	dt	125,-
Dschungelbuch	dt	99,-
Earthworm Jim II	dt	119,-
FIFA '96	dt	109,-
Final Fight 3	dt	119,-
Foreman for real	dt	119,-
Front Mission II	jp	149,-
Heberekes Popolito	dt	89,-
Hulk	dt	49,-
Int. Superstar Socc.	dt	129,-
Joe & Mac III	dt	129,-
Jungle Strike	dt	109,-
Kawasaki Superbikes	dt	129,-
Kirbys Ghost Trap	dt	99,-
Mario Paint	dt	69,-
Mechwarrior	dt	79,-
Mechwarrior 3050	dt	109,-
Megaman X	dt	109,-
Mickey & Minnie	dt	109,-
Micromachines 2	dt	109,-
Give'n'Go	dt	119,-
NBA Live '96	dt	109,-
NHL	dt	109,-
PGA Tour Golf '96	dt	119,-
Pinocchio	dt	129,-
Pop'n Twinbee II	dt	89,-
Prehistorik Man	dt	109,-
PTO II	us	139,-

Revolution II	dt	99,-
Sim City	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Star Trek: Deep Sp.	9dt	129,-
Star Trek: Next Gen.	dt	109,-
Super Bomberman III	dt	119,-
Super Mario Kart	dt	69,-
Super Mario World	ldt	109,-
Tetris II	dt	109,-
The Lost Viking	dt	109,-
Theme Park	dt	109,-
Tim in Tibet	dt	129,-
Toy Story	dt	129,-
Urban Strike	dt	109,-
Utopia	dt	99,-
Weapon Lord	dt	119,-
Wild Guns	dt	109,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrest. Arcade	dt	119,-
Zelda III	dt	99,-

Adventure & Rollenspiele

US-Adapter	dt/us/jp	39,-
Brain Lord	us	129,-
Breath of Fire II	dt	129,-
Chrono Trigger	us	149,-
Final Fantasy III	us	149,-
Illusion of Time	dt	109,-
Robotrek	us	139,-
Romance IV	us	159,-
Secret of the Sages	dt	109,-
Secret of Evermore	dt	109,-
Secret of the stars	us	129,-
Shadowrun	dt	129,-

Hintbooks

Breath of Fire	us	59,-
Chrono Trigger	us	49,-
Final Fant. III P. Guide	us	49,-
Final Fant. III H.book	us	59,-

SONY

Hardware:		
Sony+Demo CD	dt	569,-
Action Replay (Echtes!)	109,-	
Joypad	dt	59,-
Link Kabel	dt	59,-
Lenkrad	us	149,-
Memory Card	dt	49,-
Mouse	dt	59,-
NeGcon Contr.	dt	89,-
RGB-Kabel	dt	49,-
Software:		
A-Train (M/A)	dt	99,-
Forg. R.(M/A)	dt	99,-
Adidas P.S.Socc.(M/A)	ldt	99,-
Aftermath (M/A)	dt	99,-
Air Combat	dt	99,-
Alien Trilogy	dt	89,-
Alone i.t. D. II (M/A)	dt	89,-
Assault Rigs	dt	89,-
Casper (M/A)	dt	99,-
Chaos Control (M)	dt	89,-
Chronicle. o.t.sw.(M/A)	ldt	99,-
Cyberia (M/A)	dt	99,-
CyberSpeed	dt	89,-
(M/A)	dt	89,-
Defcon 5	dt	89,-
Descent (M/A)	dt	99,-
Destruction Derby	dt	95,-
Disc World (deutsch)	dt	89,-
Extreme Sports	dt	89,-
FIFA Soccer '96	dt	99,-
Goal Storm	dt	99,-
Hi Octane	dt	89,-
John Madden F.(M/A)	ldt	89,-
Jumping Flash	dt	89,-
Jupiter Strike	dt	89,-
Kileak the Blood	dt	89,-
Krazy Ivan	dt	89,-

Lemmings 3D	dt	89,-
Loaded	dt	89,-
Lone Soldier	dt	89,-
Lost Vikings 2 (M/A)	dt	99,-
Magic Carpet (M/A)	dt	99,-
Mickys Wild Adv.	dt	89,-
Motor Toon GP (M/A)	dt	89,-
NBA Jam T.E.	dt	95,-
NBA Live '96 (M/A)	dt	99,-
Need f. Speed (M/A)	dt	99,-
NFL Quarterb. '96 (M/A)	ldt	89,-
Nova Storm	dt	89,-
Off World Inter. (M/A)	ldt	99,-
Panzer General	dt	89,-
Parodius deluxe	dt	89,-
PGA Tour Golf '96	dt	89,-
Philosoma (M/A)	dt	89,-
Power Surf Tennis	dt	89,-
Primal Rage	dt	89,-
Psy. Detective (M/A)	dt	99,-
Raiden	dt	89,-
Rapid Reload	dt	89,-
Rayman	dt	89,-
Revolution X	dt	89,-
Ridge Racer	dt	99,-
Ridge Racer II (M/A)	ldt	99,-
Rise o.t. Rob. II (M/A)	ldt	89,-
Rash (M/A)	dt	89,-
Rock'n'Roll R. II (M/A)	ldt	99,-
ShellShock	dt	79,-
Shock Wave	dt	89,-
Sim City 2000	dt	99,-
Space Hulk (M/A)	dt	89,-
Starblade Alpha	dt	89,-
Street Racer (M/A)	dt	89,-
Streetfighter-The Movie	ldt	99,-
Streetfigh. Zero (M/A)	ldt	99,-
Striker '96	dt	89,-
Syndicate Wars (M/J)	ldt	99,-
Tekken	dt	99,-
Tekken II (M)	jp	139,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	89,-
Time Commando (Mä)	ldt	99,-
Toshinden	dt	89,-
True Pinball (M/A)	dt	89,-
Twisted Metal	dt	89,-
Viewpoint (M/A)	dt	89,-
Virtual Snooker (M/A)	ldt	109,-
Warhammer (M/A)	dt	89,-
Warhawk	ldt	89,-
Waterworld (M/A)	dt	99,-
Wing Comm. III (M/A)	ldt	99,-
WipEout	dt	99,-
World Cup (M/A)	ldt	89,-
Worms	dt	89,-
WWF Arcade	dt	99,-
X-Com	dt	99,-
X-Men (M/A)	dt	89,-
Zero Divide	dt	89,-

Saturn

Hardware:		
Saturn+1 Pad	dt	589,-
Action Replay	dt	99,-
Adapter	us/dt/jp	59,-
6-Player-Adapter	dt	99,-
Antennenkabel	dt	59,-
Backup Memory	dt	99,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	dt	59,-
Lenkrad	dt	129,-
Maus	jp	89,-
Mission Stick	us	159,-
Photo-CD-System	dt	59,-
Pistole	dt	99,-
Video CD-Karte	dt	324,-
Virtual-Stick	dt	89,-
Software:		
Aftermath (M/A)	dt	99,-
Alien Trilogy (M/A)	dt	99,-

Blackfire (M/A)	dt	99,-
Bug!	dt	99,-
Casper (M/A)	dt	99,-
Castlevania (M/A)	us	139,-
Clockwork Knight	dt	89,-
Congo (M/A)	dt	109,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Cyberia	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	129,-
Dark Stalker (Mä.)	jp	139,-
Descent (M/A)	dt	109,-
Digital Pinball	dt	99,-
Daytona USA	dt	79,-
F-1 Live Information	jp	139,-
FIFA Soccer '96	dt	89,-
Galactic Attack	us	119,-
Galactic Attack	dt	99,-
Galaxy Fight	jp	129,-
Gradius Deluxe Pack	jp	139,-
Gunbird	jp	129,-
Hi-Octane	us	119,-
In the Hunt	jp	129,-
King of the Spirits	jp	99,-
King of Fighters '95	jp	139,-
Magic Carpet (M/A)	dt	99,-
Mr.Bones Adv (M/A)	us	139,-
Myst	dt	89,-
Myst	dt	99,-
Mystaria	dt	139,-
Mystaria	dt	99,-
Basketball (M/A)	ldt	99,-
Jam T.E.	dt	99,-
NFL Quarter. '96 (M/A)	ldt	89,-
NHL All Star Hockey	us	99,-
NHL All Star Hockey	dt	99,-
Panzer Dragoon	dt	99,-
Dragon II (Mä.)	jp	139,-
Panzer General	dt	89,-
Parodius	dt	89,-
Peeble Beach Golf	dt	89,-
Primal Rage (M/A)	dt	99,-
Rayman	dt	89,-
Revolution II (M)	dt	89,-
Romance IV	us	139,-
Sega Rally	dt	99,-
ShellShock	dt	99,-
Shin. Wisdom (M)	us	129,-
Shinobi X	us	89,-
Shinobi	jp	69,-
Sim City 2000	dt	99,-
Slam Dunk	jp	49,-
Slam'n'Jam (M/A)	dt	99,-
Slayer (M/A)	dt	99,-
Solar Eclipse	us	119,-
Street F. Zero (M/A)	dt	99,-
Street Fighter Zero	jp	119,-
Street Fi. The Movie	dt	99,-
Str. Racer (M/A)	dt	89,-
Sui-Ke-Enbu	jp	89,-
Tenchi & Korao (M/A)	jp	139,-
The Duel	dt	99,-
The Man. o.t.h. Souls	89,-	
The Man. o.t.h. Souls	ldt	119,-
Theme Park	us	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	99,-
Thunderhawk II	dt	99,-
(unzensierte Ver.)	pal	99,-
Toshinden (M./A.)	ldt	109,-
Victory Boxing	dt	99,-
Victory Goal	dt	79,-
Virtua Cop+Gun	us/dt	149,-
Virtua Fighter	jp	49,-
Virtua Fighter 2	us	119,-
Virtua Fighter 2	dt	99,-
Virtua Fighter Remix	dt	68,-
Virtua Fighter Remix	jp	49,-
Virt. Hang On	dt	99,-
Virt. Racing	dt	99,-
Virt. Snooker (M/A)	dt	99,-
Virt. Soccer (M/A)	dt	109,-

Wing Arms	dt	99,-
World Adv. Mil.Com.	jp	169,-
World Cup Golf	us	119,-
W. Cup Golf (M/A)	dt	99,-
World Series Baseball	ldt	99,-
Worms	dt	89,-
X-Men (M/A)	dt	99,-

Neo Geo CD

Neo Geo CD	PAL	349,-*
Neo Geo CD	NTSC	349,-*
Aero Fighters II	us	89,-
Aero Fighters II	us	69,-*
Aggr. of Dark Kombatus	69,-*	
Alpha Mission II	us	69,-*
Burning Fight	jp	59,-*
Fatal Fury III	us	69,-*
Galaxy Fight	us	89,-
Galaxy Fight	us	69,-*
King of Fighters '94	us	69,-*
King of Fighters '95	us	69,-*
King of Fighters '95	us	89,-
Magician Lord	us	49,-*
Mah-Jong	jp	29,-*
Pulstar	us	89,-
Pulstar	us	69,-*
Samurai Showdown	us	89,-
Savage Reign	us	89,-
Street Hoop	us	89,-
Super Sidekicks II	us	69,-*
Super Sidekicks II	jp	59,-*
Super Sidekicks III	us	89,-
Viewpoint	us	89,-
World Heroes Perfectus	69,-*	
World Heroes Perf.	us	89,-

3DO

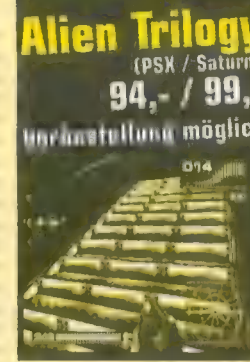
3DO	PAL	399,-*
3DO	NTSC	399,-*
Blade Force	us	79,-*
Burning Soldier	us	59,-*
Gex	us	49,-*
Guardian War	us	59,-*
Hell	us	69,-*
Immercenary	us	49,-*
Iron Angel	us	59,-*
Jammit	us	59,-*
John Madden Football	us	49,-*
Jurassic Park	us	59,-*
Lemmings	us	59,-*
Monster Manor	us	59,-*
Night Trap	us	69,-*
Nova Storm	us	59,-*
Off World Interceptor	us	49,-*
Out of this World	us	49,-*
Pataank	us	39,-*
Pebble Beach Golf	us	49,-*

Real Pinball	us	49,-*
Return Fire	us	69,-*
Road Rash	us	69,-*
Seal of Pharaoh	us	59,-*
Sewer Shark	us	49,-*
Shock Wave	us	49,-*
Shockw.: Op. Jumpgated	59,-*	
Slayer	us	69,-*
Soccer Kid	us	49,-*
Star Blade	us	49,-*
Stellar 7	us	39,-*
Subreme Warrior	us	69,-*
The Horde	us	59,-*
The Inor. Machine	us	39,-*
Theme Park	us	59,-*
Toon Time	us	29,-*
Twisted	us	29,-*
Ultraman	jp	39,-*

Jaguar

Jaguar	PAL	199,-*
Jaguar	NTSC	199,-*

Alien vs. Predator	dt	79,-*
Brutal Sports Football	ldt	79,-*
Bubbsy	dt	59,-*
Club Drive	dt	49,-*
Crescent Galaxy	dt	59,-*
Dino Dudes	dt	59,-*
Flip Out	dt	89,-*
Iron Soldier	dt	79,-*
Kasumi Nunja	dt	79,-*
Pinball Fantasies	dt	89,-*
Raiden	dt	59,-*
Sensible Soccer	dt	89,-*
Syndicate	dt	79,-*
Val d'Iserre	dt	69,-*
Zool II	dt	59,-*



Thunderhawk II
unzensiert / dt
99,- / 99,-
PSX - dt - 89,-

Sega-NOMAD
• Mega-Drive Controller mit
Verbind. - auch an TV
anschließbar !!

Spiele mit * sind Gebrauchtspele ■ Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-

Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN

04521-4873 oder 7149



Ein Monster
zerfällt in Mana.
Darunter: Ein feindlicher
Ex-Teppichreiter (Gotchal)



Uli, eine Skelettarmee, das riecht nach 'ner Menge Mana für mich.

Konsolenbesitzer müssen nun nicht mehr neidisch auf die PC-User schielen. Bullfrog hat *Magic Carpet* sowohl für den Saturn als auch für die Playstation umgesetzt. Zur Geschichte: Die Menschheit liegt mal wieder mit sich selber im Krieg und einige Magier haben fiese Monster beschworen, die sie für Kämpfe einsetzen wollten. Daß sich die Untiere schnell selbstständig machten, war abzusehen. Nach dem Verschwinden Eures Zaubermeisters ist es nun an Euch, das sprichwörtliche Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen und die Monster aus dem Weg zu räumen. Dazu schwingt Ihr Euch auf besagten fliegenden Teppich und düst los, um dem Bösen zu zeigen, wozu Ihr so lange bei einem Zauberer in die Lehre gegangen seid. Die Szenarien sind durchweg Inseln. Eure Bewegungsfreiheit wird lediglich durch eine Maximalflughöhe und den Boden eingeschränkt. Den "Rand der

Bleib auf dem Teppich Magic Carpet

Welt" gibt's in *Magic Carpet* nicht. Die Landschaft scrollt endlos unter Euch vorbei, wobei Ihr quasi am unteren Rand weiterfliegt, sobald Ihr den oberen erreicht habt. Per Knopfdruck erscheint eine Karte, auf der Ihr alles Freundliche und Feindliche überblickt. Kollisionen sind nicht möglich. Sobald Ihr dem Untergrund zu nahe kommt, wird die Flughöhe automatisch angepaßt.

Als Bewaffnung dienen Euch Zaubersprüche. Das Ziel eines Levels ist es, die Welt durch das Sammeln von "Mana"-Kugeln wieder auf einen bestimmten Level zu bringen. Solche Kugeln werden zumeist von Monstern und Feinden zurückgelassen, wobei Ihr die anfangs goldenen Kuller aber erst durch Zauberbeschuß in brauchbare Silberbälle umwandeln müßt. Habt Ihr ein Basis-Gebäude herbeigezaubert, startet von dort ein Ballon, der die



Über den
Bildaufbau
haben wir
uns ja schon
bei Hi-Octane
aufgeregt...



Die Wassermmonster mit Traktorstrahlen haben mich mal wieder erwisch. Rechts: Das Mana-Limit ist erreicht, aber wir machen weiter.



Kugel automatisch aufsam-melt und auf die gute Konto-seite verfrachtet. Das Dumme daran: In späteren Levels seid Ihr nicht mehr alleine. Die Gegenseite schickt ebenfalls bis zu sieben magiestarke Teppichreiter los, die das Mana auf Ihrer Seite verbuchen wollen. Da die Stärke Eurer Kampfmagie von der Menge der umgewandelten Kugeln abhängt, werdet Ihr umso schwächer, je mehr Mana von der gegnerischen Seite gemopst wird. An Extras gibt's einen Sack voller zusätzlicher Zaubersprüche, mit denen Ihr Euch heilt, schneller fliegt, Blitze und Erdbeben verursacht oder beispielsweise einen Vulkan aus dem Boden zaubert. Solche Hexereien habt Ihr auch dringend nötig, da die Monster mit steigenden Levels immer fieser werden. Neben den Kugeln könnt Ihr mit dem Umwandlungsspruch auch Häuser auf Eure Seite ziehen, um Eure Kraft zu verbessern. Um genug Mana speichern zu können, baut Ihr Eure Basis mit dem entsprechenden Spruch über bis zu sieben Stufen aus. Grafisch stelle man sich das Ganze im Stil von *Hi-Octane* vor. Das heißt, der Horizont verbirgt sich im Nebel, Gebäude bestehen aus Polygonen und der Himmel ist mit sanften Wolken verhangen. Bei Gefahr ertönt sphärische Musik, die prima zum orientalischen Ambiente paßt. Wem die voreingestellte Steuerung nicht paßt, der kann sich das Joypad so belegen, wie's ihm gefällt. Nach jedem bestandenen Level könnt Ihr den Spielstand abspeichern. js



„Einfach schön, was Krisalis da aus dem Hut gezaubert hat. Die Spiel-aufteilung ist gut durchdacht (die ersten Level dienen als Training), das Spielprinzip ist für langanhaltende Motivation gut, und die gesamte Umsetzung zeugt von Profiarbeit. Was mir nicht ganz so gut gefällt, ist die kleine Radar-Karte im Bildschirm. Durch die etwas grobe Darstellung verschwimmen wichtige Bildpunkte, sobald Ihr in Bewegung seid. Ob da ein Pixel nun feindlich blinkt, oder ob's nur ein heller Punkt ist, der durch die Darstellung flackert, erfährt Ihr meist erst durch Umschalten auf die große Übersicht. Auch der späte und

klotzige Bildaufbau trübt die die magische Flüssigkeit dieses Spiels. Löblich finde ich dagegen, daß Bullfrog die beiden Versionen zeitgleich bringt, die Mißgunst zwischen Sega-Fans und Playstation-Besitzern ist eh schon groß genug. Endlich gibt's 'mal einen Action-orientierten Flugsimulator, der sich mit guter Grafik und ausgeglichenem Gameplay auf das Wesentliche

konzentriert. Die Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste, und das ist auch gut so. Im Kampfgetümmel müßt Ihr öfter die Sprüche wechseln, wofür Übersichtlichkeit wichtig ist. Außerdem empfinde ich das Orient-Ambiente bei den ganzen Techno-Hochgeschwindigkeitsspielen mal als eine angenehme Abwechslung. Schade nur, daß es für die 3D-Optik (mit Brille) wie

auf dem PC nicht gereicht hat. Durch die "etwas andere" Spielidee ist Magic Carpet sicher nicht jedermanns Sache. Mir gefällt's, aber ich möchte Euch empfehlen, das Teil kurz anzuprobieren. Es unterscheidet sich doch von der landläufigen Vorstellung eines Flugsimulators.



Ein neuer Zauber-spruch! Auf der Karte findet Ihr Monster und Extras. Das Rendering gehört dazu.

System: Saturn/Playstation
Spieltyp: Action-
Teppichflugsimulator
Megabit: CD
Hersteller: Krisalis/Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 70%
Musik: 80%
Soundeffekte: 68%

Spiel-spill **82%**

SONY PLAYSTATION

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preislise

Super NES			Saturn			PSX			Multimediasshops Berlin		
Breath of Fire 2			Alone in the Dark 2			Alien Trilogy			Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen		
Bomberman 3			Cyberia			Braindead 13					
Chrono Trigger			Hang On GP 95			Chaos Control					
Final Fight II			Magic Carpet			Cyberia					
Front Mission 2			Military Commander 2			Darkstalkers (endlich!)					
FIFA Soccer '96			NBA JAM TE			Lenkrad + Gas + Bremse					
			Virtua Fighter 2			Panzer General					
Mechwarrior II			Primal Rage			Poed					
NHL Hockey '96			Panzer Dragon 2			Primal Rage					
NBA Live '96			Panzer General			Project Overkill					
Super Turrican II			Sim City			Ran Soccer					
Secret of Evermore			SEGA Rally			Resident Evil					
Secret of Mana 2			Streetfighter Alpha			Ridge Racer Revolution					
Super Mario RPG			Theme Park			Road Rash					
Theme Park			Thunderhawk II			Shell Shock					
Urban Strike			Toshinden			Streetfighter Alpha					
Superstar soccer de lux			Vampire Hunter			Tekken 2					
Waterworld			Viewpoint			Toshinden 2					
Weapon Lord			Wing Arms			Thunderhawk 2					
WWF Wrestlingmania			Action Replay m. Backup			Wing Commander 3					
Gebrauchtspele schon			Infraot Controller - 2mal			RGB Kabel					
Action Replay 3			gebr. Saturn Geräte			Universal Umbau-alles spielt					

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Marzahn Promenade 47

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zählkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.



Der Combo-Move-Zähler beschert Euch viele Bonuspunkte



Die Grafik ist in allen Versionen mit der des Automaten identisch

Langsam aber sicher trudeln alle angekündigten Capcom-Umsetzungen ein, wenngleich auch in etwas veränderter Reihenfolge. Für alle, die unseren Preview in der vorletzten Ausgabe nicht gelesen haben (bzw. konnten oder wollten?), sei nochmals folgendes erklärt: der Zusatz "Alpha" oder "Zero" für Japano-Spieler steht für eine Story, die lange Zeit vor der legendären Street Fighter-Saga ihren Anfang nimmt. Damals fehlte noch fast gut die Hälfte der Starbesetzung aus den aktuellen

Vergangenheitsbewältigung Street Fighter Alpha

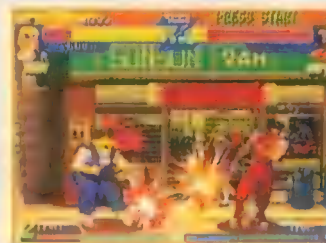
dem weniger erfolgreichen Ur-Street Fighter (kann sich daran eigentlich noch jemand erinnern?) ihr Comeback feiern. Der letzte Neueinsteiger „Nash“ ist ein alter Kumpel von „Guile“, die sich kurz zuvor bei einem waghalsigen Mi-

litäreinsatz im tiefsten Dschungel die ewige Blutsbrüderschaft geschworen haben. Doch auch von der ruhmreichen Super SF 2-Truppe fan-

den noch einige Haudegen ein freies Fensterplätzchen. Alteingesessene Helden wie „Chun-Li“, „Ryu“, „Ken“ und „Sagat“ sind ebenfalls im ungewohnten Teenager-Look wieder mit von der Partie. Außerdem gibt es zwei versteckte Charaktere (M. Bison, bei uns besser bekannt als Vega und Gouki), die mit etwas Glück durch einen Zufallsgenerator im Charakterbildschirm als Spielfigur auswählbar werden. Was Steuerung und die Schlagvielfalt angeht, gibt es keine großen Unterschiede zu den Vorgängerversionen auszumachen. Alle Akteure beherrschen die grundlegenden Martial-Arts-Tricks, wie man sie von allen Capcom-Prüglern neueren Zeit findet: „Counter“-Attacken, „Air-Blocks“, einstellbare „Auto-Guard“-Optionen und eine überarbeitete Special-Move-Palette gehören heutzutage bereits zur Standard-Ausstattung. Eine zusätzliche Power-Meter-Leiste im unteren Bildschirmbereich verhilft Euch zu den spektakulären „Super Combo Moves“, die mit permanenten Schlagaktionen bis auf drei Level-Stufen angereichert werden kann. Eine Save-Funktion verewigt Eure besten High-Scores auf Memory-Card beziehungsweise dem internen Speicher des Saturn. Des weiteren sei noch erwähnt, daß beide Versionen in puncto Grafik, Sound und Optionsvielfalt vollkommen identisch sind.



Mit etwas Glück bekommt man per Zufallsauswahl einen versteckten Charakter zu Gesicht



Auch der „Final Fight-Guy“ weiß seine Fäuste zu schwingen

„Turbo“-Tagen. Um dennoch auf die stolze Zahl von zehn markanten Pixel-Helden zu kommen, bediente man sich der Sprite-Kollektion vergangener Capcom-Klassiker. Darunter findet Ihr bekannte Namen wie „Guy“ und „Sodom“, die aus der Final-Fight-Serie ausgeliehen wurden. Sexy-Hexi „Rose“ wiederum scheint aus der schwungvollen Zeichenfeder der Darkstalkers-Verfechter zu stammen, während „Adon“ und „Birdie“ aus



Hier seht Ihr einen der besseren Backgrounds, leider bewegt sich (außer der Katze) nicht sehr viel



Gouki (einer der versteckten Fighter) präsentiert seinen Fire-Special



Frauenpower: Chun-Li gibt Rose ein paar schlagfeste Lektionen



super

„Auch bei Street Fighter Alpha verzichtete Capcom (zum Glück?!) darauf, die Polygon-Fähigkeiten eines Saturns oder Playstation auszureizen. Angesichts der Tatsache, daß es sich hier um eine



Ein Super-Combo-Move: Level 3 in seiner Vollendung

Automatenadaption handelt, wirft dieser Aspekt bei mir keinen großen Unmut auf. Allerdings, wenn man von der comicartigen Verjüngungskur und einer Handvoll neuen Gesichtern absieht, hat sich gegenüber den populären Vorgängern (die mißglückte SF: The Movie-Variante mal übersehen) nicht viel geändert. Gewiß, an der Kampftechnik wurde nochmals gehörig gefeilt: von Counter-Moves, Air-Blocks bis zu imposanten Kettencombos ist alles vorhanden, was das verwöhnte Prüglerherz begehrt. Nun stellt sich die Frage, ist das genug



Ken's knallharter 'Groundsmash' wirbelt mächtig viel Staub auf



Nash (oder Charlie in der PAL-Version) kann wohl seine Familienplanung abschreiben

für eine VG-Traumwertung, wie sie damals SF2: Turbo einstecken konnte? Meiner Meinung nach: Nein! Es fehlt einfach der letzte Kick, der SF: Alpha aus der Masse von gleichwertigen 2D-Prüglern herausragen läßt. Alle "Hard Core"-Fans der Evergreen-Serie bekommen dagegen ein brillant inszeniertes Beat'em-Up im Capcom-typischen Qualitätsstil präsentiert. Nach wie

wie vor schallen deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie aus den Lautsprechern. Bei der einfallslosen Hintergrundgestaltung jedoch müssen selbst die treuesten Straßenkämpfer-Anhänger die Nase rümpfen. Die Ironie der Geschichte: Wartet die ganze Fangemeinde immer noch auf den offiziellen dritten Teil, schickt Capcom mit Street Fighter: Alpha 2 die

Fortsetzung ihres "Zurück in die Vergangenheit"-Trips in die Spielhallen. Doch eines kann man mit Sicherheit prophезieren: Eines Tages werden



auch alle Street-Fighter-Recken im Polygon-Outfit durch die Gassen ziehen, ob damit der Kult-Flair verloren geht, werden die treuen Gefolgsleute entscheiden müssen.

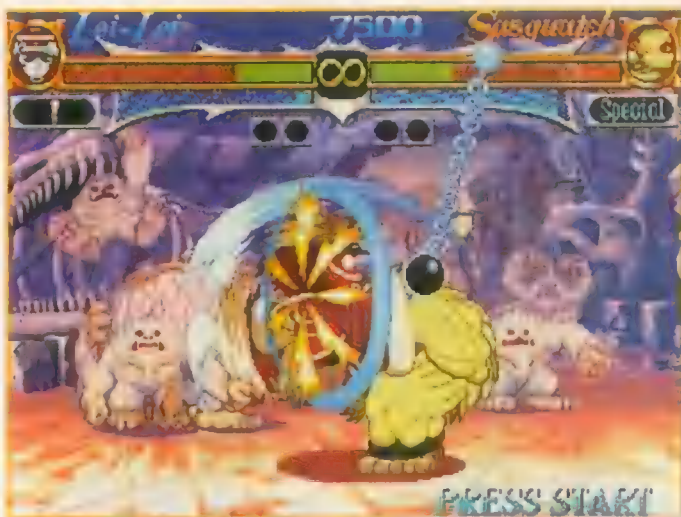
System: Playstation, Saturn
Spieltyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

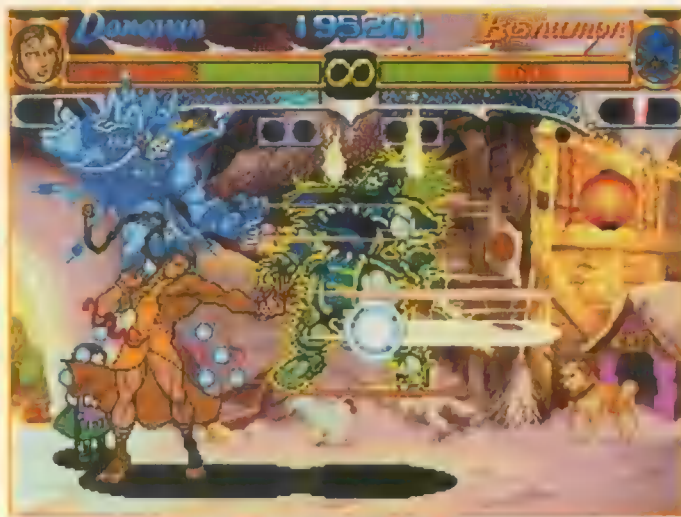
Grafik: 80%
Musik: 79%
Soundeffekte: 77%



Spiel Spaß: 80%



Da schauen die aufgeblasenen Bettvorleger aber blöd aus der Wäsche



Den Elektro-Schocker-Move haben mehrere Helden auf Lager

Capcoms Veröffentlichungspolitik erscheint für den Videospiel-Konsumenten ziemlich wirr und undurchsichtig: Wartet die Playstation-Gemeinde weiterhin auf die Umsetzung des Erstlingswerkes, dürfen sich Saturn-Besitzer bereits mit dem Nachfolger *Vampire Hunter* vergnügen. Im Gegensatz zu *SF: Alpha* treten bei der *Darkstalkers*-Serie Comic-verwandte Fantasy-Monster gegeneinander an. Die beiden Endgegner des Vorgängers stellen sich gleich zu Beginn als anwählbare Charaktere zur Verfügung. Zudem feiern zwei Neulinge mit den klangvollen Namen 'Donovan Bain' und 'Lei-Lei' ihren glorreichen Einstand. Insgesamt sind damit 14 Spielfiguren im Auswahlbildschirm vorhanden. Mit den üblichen Joypad-Kommandos

Darkstalkers Revenge Vampire Hunter



führt Ihr *SF 2*-ähnliche Special/Combo Move-Variationen aus. Wie bei fast allen neuen Capcom-Beat'em-Ups haben wirkliche Anfänger neben mehreren Geschwindigkeitsstufen wahlweise eine Autoguard-Funktion, die vom Computer aus gesteuert ihr Bestes versucht, die gegnerischen Schläge abzublocken. Und auch an den „Super Special-Balken“ haben die Entwickler gedacht. Allerdings befindet er sich nach dem *X-Men*-Vorbild im oberen Bildschirmbereich unter den regulären Energieleisten.

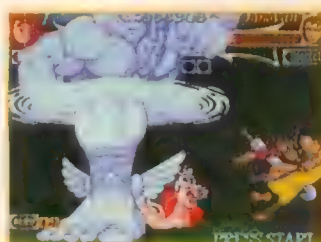
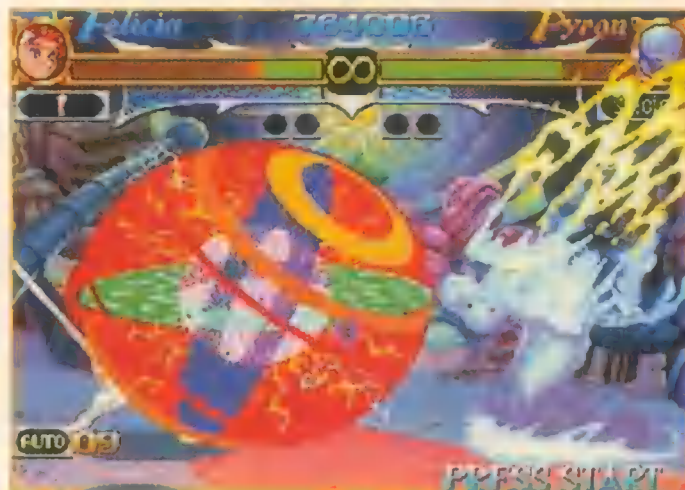
ws



super

„Vampire Hunter ist ein weiterer Grund, daß ich mich glücklich schätze, einen Saturn im trauten Heim stehen zu haben. Gewiß, von der spielerischen Qualität sind *SF: Alpha* und *Vampire Hunter* fast ebenbürtig, allerdings gibt es viele andere Gründe, warum ich diesem einzigartigen Cap-

com-Titel klar den Vorzug gebe: Zum einem begeisterte mich das ausgefeilte Charakterdesign im ungewohnten Monster-Look, in dem es endlich mal keine Ryu&Co.-Visagen zu sehen gibt. Und im nicht zu unterschätzenden Bereich der Hintergrundgestaltung kann sich der aktuelle Straßenkämpfer-Teil ebenfalls eine gehörige Scheibe von seiner „In-House-Konkurrenz“ abschneiden. Liebevoller, ideenreicher und abwechslungsreicher kann man ein 2D-Beat'em-Up kaum noch gestalten. Ohne Gewissensbisse wage ich *Vampire Hunter* im Wertungsbereich mit den zwei Top-3D-Prüglern auf der PS gleichzusetzen. Videospieler, die diesem Genre ausnahmslos verfallen sind, dürfen beruhigt zugreifen! „

Die Bilder sprechen für sich:
Alle Specials sind gewaltig groß

Farbenfroh, bunt und spektakulär präsentieren sich die Super-Moves

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: B&B, Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Highscore-Save
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 84%
Musik: 80%
Soundeffekte: 79%



Spiele-
spall **86%**

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:

Super Monaco GP & Wimbledon

Tennis III Ultimate Soccer

AAHI REAL MONSTERS

AERO THE ACROBAT 2

ALADDIN

ALIEN SOLDIER

ASTERIX - Power of Gods

BATMAN & ROBIN

BATMAN FOREVER

BIG HURT 2 (F. Thomas)

BONKERS

BOOGERMAN

BRIAN LARA'S CRICKET

BUGS BUNNY 2/96

CASTLEVANIA

COMIX ZONE

Cutthroat Island

DAFFY DUCK in Hollywood

DAS DSCHUNGBUCH

DESERT STRIKE

DIE SCHLÜMPFE

Donald Duck in Maui Mallard

DR. ROBOTNIK 2 <A>

DRAGON

DRAGON BALL Z <jap>

DUNE 2

DYNAMITE HEADY

EARTH WORM JIM

EARTH WORM JIM 2

ECCO THE DOLPHIN 2

EXO SQUAD

FEVER PITCH - M. Basler

GIFA SOCCER '96

GARFIELD

GREAT WALDO SEARCH <A> 3/95

INDIANA JONES <02.96>

JOHN MADDEN '96

JURASSIC PARK 2

JUSTICE LEAGUE

KING OF THE MONSTERS <j>

KÖNIG DER LÖWEN

LIGHT CRUSADER

LIGHT CRUSADER <A>

MARSUPIAMI

MEGA MAN WILLY WARS

MENACER

MICKEY MANIA

MICRO MACHINES '96 <A>

Mission Impossible 2/96

MS. PACMAN

NBA ACTION '95

NBA JAM

TOURNAMENT

NBA LIVE '96

NFL QUARTERBACK '96

NFL HOCKEY '96

OUT RUNNERS <jap>

PAC ATTACK <US>

PETE SAMPRAS '96

PGA TOUR GOLF '96

PHANTASY STAR IV <A>

PHANTOM 2040

POCAHONTAS 2/96

POWER RANGERS

POWER RANGERS MOVIE

PREMIER MANAGER

PRIMAL RAGE

PSYCHO PINBALL <A>

PUNISHER, THE

REVOLUTION X

RISTAR

ROAD RUNNER

RUGBY WORLD CUP '95

SAILORMOON <jap>

SAMURAI SHADOWSD

SD VALIS <jap>

Shadow of the Beast 2 <A>

SHINING FORCE 2

SOLEIL

SOLEIL <A>

Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's

SONIC 2

SONIC 3 & Adapter <A>

SONIC & KNUCKLES

Sonic Spinball & Adap. <A>

SPEEDY GONZALES

STAR TREK DS9 3/96

STORY OF THOR

STREETS OF RAGE 3

STRIKER

SUBTERANIA

SUPER SKIDMARKS <A>

SUPER STREETFIGHTER 2

inkl. ADAPTER <A>

SYNDICATE

THEME PARK

Tiny Toons - Acme All Stars

TOE JAM III EARL 2

TOTAL FOOTBALL

TOUGHMAN CONTEST

TOY STORY <US>

VECTORMAN <A>

VIRTUA RACING inkl.

ADAPTER

VR TROOPERS

W. GRETZKY ICEHOCKEY

WEAPONLORD 2/96

WOLVERINE

WONDERBOY 5 <jap>

WORMS 2/96

WRESTLEMANIA ARCADE

WWF RAW

X-MEN

X-PERTS

ZERO THE KAMIKAZE SQ.

SONDERANGEBOTE !!!

MEGA DRIVE:

ARCH RIVALS

B.O.B.

BALL JACKS

BALLZ 3D

BATMAN RETURNS

Bloodshoot / Battle Frenzy

BRUTAL - Paws of Fury

BUBBLE II SQUEAK

BUSBY THE BOBCAT 2

CLAYFIGHTER

COOL SPOT

CORPORATION

Cosmic Sp. & Fantastic D.

DAVIS CUP TENNIS

DINO DIN'S SOCCER

DR. ROBOTNIK

E.A. Hockey & J. Madden

ETERNAL CHAMPIONS

GENERATION LOST

GLOBAL GLADIATORS

HURRICANES

HYPERDUNK

INCREDIBLE HULK

JAMES POND 3

J.MADDEN FOOTBALL '94

JOHN MADDEN FOOTBALL '95

KICK OFF 3

MARKO'S MAGIC Football

MEGA SWIV

MEGA TURRICAN

MR. NUTZ

NORMY'S BEACH BABES

OTTIFANTS

PAGEMASTER

PRINCE OF PERSIA

PUGGSY

RISE OF THE ROBOTS

ROBOCOP Vs Terminator

ROCKET KNIGHT ADV.

SIMPSONS Krusty Fun Hse.

SLAM MASTERS

SONIC 1

SPARKSTER

TALMIT'S ADVENTURE

TAZMANIA 2

WARLOCK

WRESTLE WAR

ZOMBIES

ZOO

SEGA 32 X:

32 X Erweiterung

32 X Erweiterung &

WWW & WWW 1 E

CORPSE KILLER <CD>

FIFA SOCCER

GOLF MAGAZINE

KNUCKLES CHAOTIX

METAL HEAD

MOTHERBASS

MOTORCROSS CHAMP.

NBA JAM T.E.

NFL Quarterback '96

SLAM CITY - S. Pippin <CD>

SPACE HARRIER

STELLAR ASSAULT

SUPREME WARRIOR <CD>

TOUGHMAN CONTEST

VIRTUA FIGHTER

WWF RAW

ZUBEHÖR M.D.:

MEGA DRIVE 1 KONSOL

<nur über Karte>

MEGA DRIVE 2 KONSOL

3 / 6 BUTTON PAD

6 BUTTON Infarot Joypads

ACTION REPLAY 2

ADAPTER

JOYPAD VERLÄNGERUNG

RGB <Scart> KABEL

SV 401 "Stick"

SV 433 "Joystick"

SV 437 "Programmable"

MEGA CD:

MEGA CD 2 & 1 Game

MEGA CD 2 & 8 Games

2 GAMES IN 1

5 GAMES IN 1

BATMAN RETURNS

BATTLE FRENZY

CORPSE KILLER

ETERNAL CHAMPIONS

FAHRENHEIT

FLINK

KIDS ON SITE

MICROCOSM

MYSTERY MANSION

NHL '94

POWER RANGERS

SHINING FORCE

SLAM CITY

SOULSTAR

SURGICAL STRIKE

SUPREME WARRIOR

THUNDERHAWK

GAME GEAR:

Asterix - Secret & T-Shirt

CHESSMASTER

...und viele andere !!!

MANGA:

verschiedene Filme

ab 19,95

SATURN GAMES:

ASTAL <j>

ACTUA SOCCER 3/96

BATTLE MONSTER

BLACK FIRE <US>

Blazing Tornado <jap>

BLUE SEED <j>

BREAK THRU <j>

BUG

CASPER 3/96

CHAOS CONTROL <j>

CLOCKWORK KNIGHT 2

CREATURE SHOCK <j>

CYBER SPEEDWAY

CYBERIA 2/96

CLAYFIGHTER 2

D'S DINNER <j>

DARKSTALKERS 2 <j>

DARIUS GAIDEN 3/96

DAYTONA U.S.A.

DEAD HEAT <j>

DEADLY SKIES 3/96

DIGITAL PINBALL

DRAGON FORCE <j>

ENDORFUM 3/96

F1 CHALLENGE 2/96

F1 LIVE INFORMATION <j>

FIFA 96

FIFA SOCCER '96

FIRE PRO GAIDEN <j>

First of the North Star <j>

GALACTIC ATTACK

GALACTIC PINBALL 2/96

GALAXY FIGHT <j>

GAME NO TETSUJIN <j>

GEBOCKERS <j>

GEX <02.96>

GODZILLA <j>

Gradus Collection 3/96 <j>

GUARDIAN HEROES 3/96

GUN GRIFON 3/96 <j>

HANG ON GP '96

HORDE, THE 2/96

JOHNNY BAZOOKATONE

KING OF FIGHTERS '95 <j>

LAYER SECTION <j>

MAGIC CARPET 3/96

MAGIC KNIGHT Ray Earth <j>

Military Commander 2 <j>

Mobile Suit Gundam <j>

MYST

MYSTARIA

MYSTERY MANSION

NHL ALL STAR HOCKEY

Off World Interceptor

Omakase Savers <j> 2/96

PANZER DRAGOON

PARODIUS

PEBBLE BEACH GOLF

PRIMAL RAGE 3/96

QUANTUM GATE <j>

RACE WARRIOR

RAVEN PROJECT 3/96

RAYMAN

REVOLUTION X 2/96

ROBOTICA

SHELL SHOCK 2/96

SHINOBI X

SIM CITY 2000

SLAMN JAM 2/96

Sonic Wings <j> 3/96

STEAMGEAR MASH <j>

STEEL RANGER 3/96

STREETFIGHTER - MOVIE

Streetfighter Zero <j>

TENNIS <02.96>

THEME PARK

Thunderhawk 2 <A> (uncut)

Thunderstrm/Roadplaster <j>

TITAN WARS 2/96

TRUE PINBALL

Twin Bee Deluxe Pack <j>

VICTORY GOAL

Victory Goal '96 3/96 <j>

VIRTUA CUP & GUN

VF CG Portrait Lon <j>

VF CG Portrait Shun <j>

VF CG Portrait Jeffrey <j>

VF CG Portrait Shun Di <j>

VIRTUA FIGHTER 2

VIRTUA FIGHTER REMIX

VIRTUA RACING

VIRTUA VOLLEYBALL <j>

VR BASEBALL

WATERWORLD 2/96

WING ARMS

WORLD CUP GOLF

WORLD SERIES BASEBALL

WORMS

WRESTLEMANIA Arcade

X-MEN



Von allen Seiten schleichen sich schießwütige Zombies heran



Alptraum jedes Hausbesitzers: Eine Leiche im Keller.

Das 3DO hat die erfolgreiche Adventure-Serie gleich im Doppelpack verabreicht bekommen. Nach einer Polygon-Frischkur können jetzt auch Saturn-Jünger auf Geisterjagd gehen (allerdings ist nur ein Teil auf der CD). Wie beim ersten Teil übernimmt Ihr die Rolle des wohlvertrauten Detektivs „E. Camby“. Der Anlaß für Eure Nachforschungen, ist diesmal ein ominöser Fall von Kindesentführung. Ein Kollege war den Verbrechern bereits auf der Spur und fand dabei heraus, daß der gemeine Pirat Jack die kleine Grace Sounder gekidnappt hat. Doch kurz bevor er das Mädchen befreien konnte, wurde er geschnappt und feige ermordet. Nun macht Ihr Euch auf den

Jack is Back Alone in the Dark 2



Das oben ist kein Grafikbug, sondern ein Geist! Links: Euer Detektiv darf sich auch verkleiden.



Weg, das abscheuliche Verbrechen aufzuklären. Euer Blickwinkel in die Spielumgebung ist durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort automatisch umgeschaltet. Unterwegs trefft Ihr auf schießwütige Geister, die Euch erst nach gewaltsamen Aktionen (Abknallen oder Verprügeln) in Ruhe lassen. Wie es sich für richti-

ges Adventure gehört, gilt es, massig viele Rätsel zu lösen und tonnenweise Gegenstände zu finden, ohne die es kein Weiterkommen gibt. **ws**



„Nach anfänglicher Skepsis fand ich doch Gefallen an diesem bereits knapp zwei Jahre alten PC-Spiel. Die 3D-Grafik ist angenehm flott, atmosphärisch ge-

zeichnet, und im Gegensatz zur 3DO-Version konnte ich kein Ruckeln feststellen. Leider entpuppte sich dafür die Steuerung als äußerst tückisch und nervend: Durch die verschiedenen festgelegten Kamera-Perspektiven wird das Zielen und Schießen auf anrückende Geisterscherger stellenweise zur reinen Glückssache. Die Puzzels sind ganz nett aber ohne größere Überraschungen: Das Spielprinzip beschränkt sich überwiegend aufs Rumlaufen, Einsammeln, Ausprobieren, Zuhauen oder einfaches Drauflosballern. Auch Musik- und Sound nutzen die speziellen Fähigkeiten des Saturns in keiner Weise aus. Wer Lust hat, sich wegen einer guten Geschichte durch abwechslungsreiche Texture-Szenarios zu kämpfen, dem sei AITD 2 wärmstens ans Herz gelegt.

System: Saturn
Spieleart: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Infogrames
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Save Funktion
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 73%
Musik: 56%
Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß 67%



Wer den Koch ärgert, bekommt es mit seiner Bratpfanne zu tun

MARO ab April
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO

VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu)

DM 799,90

(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)

Single Speed (neu)

DM 399,90

Single Speed (gebraucht)

DM 249,90

JOYSTICK

DM 129,90

Clubzeitung 3

DM 10,90

NEO-GEO CD Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
RIDING HERO	DM	79,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90

SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
TOSHINDEN 2 JP.	DM	129,90
PROJECT OVERKILL US.	DM	119,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP/US	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	149,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
SYNDICATE US.	DM	119,90
CASTLEVANIA US.	DM	119,90
WING COMMANDER 3 US.	DM	119,90
STREET FIGHTER ALPHA US.	DM	119,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	149,90
HORNED OWL JP.	DM	199,90
THE HIVE US.	DM	119,90
D & D TOWER OF DOOM US.	DM	129,90

Sony Playstation dt. DM 549,90

SONY PSX SPIELE dt.

KRAZY IVAN	DM	89,90
PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
RIDGE RACER	DM	99,90
WIPE OUT	DM	99,90
DESTRUCTION DERBY	DM	99,90
PARODIUS DE LUXE	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
EXTREME GAMES	DM	89,90
PHILOSOMA	DM	89,90
WAR HAWK	DM	89,90
TWISTED METAL	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
LONE SOLDIER	DM	89,90
SHELLSHOCK	DM	89,90
THUNDERHAWK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
GOAL STORM	DM	89,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM	89,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF SWORD	DM	99,90
FIFA 96	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
MICKEY MANIA	DM	99,90
DEFCON 3	DM	99,90
SHOCKWAVE ASSAULT	DM	99,90
ROAD RASH	DM	99,90
VIEW POINT	DM	99,90
ZERO DIVIDE	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURRECTION	DM	89,90
CASPER	DM	99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROF.	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	89,90
VIRTUA COP US.	DM	159,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	89,90
X-MEN JP/US.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	129,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM	129,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
IN THE HUNT JP.	DM	119,90
STREETFIGHTER ALPHA JR.	DM	79,90
CASTLEVANIA US.	DM	119,90
CREATURE SHOCK US.	DM	119,90
DEFCON 5 US.	DM	119,90
WARRIORS OF FATE JR.	DM	129,90
VAMPIR HUNTER JR.	DM	129,90
STREET FIGHTER ALPHA US.	DM	119,90
GUARDIAN HEROES JP.	DM	129,90
PANZER DRAGON II JP.	DM	129,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI 3	DM	499,90
PULSTAR	DM	599,90
FATAL FURY R. BOUT	DM	599,90
WINDJAMMERS	DM	149,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SIDEKICKS 3	DM	199,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90

AGRESSORS OF DARK KOMBAT DM 199,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,-

SONDERANGEBOT

NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS '94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE		
PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
SAT. PAL. PARODIUS	DM	89,90
PSX US. LOADED	DM	89,90
PSX US. ZERO DIVIDE	DM	89,90
PSX DT. JUR. STRIKE	DM	89,90
SNES EARTHWORM		
JIM 2 US.	DM	39,90
DT.	DM	39,90

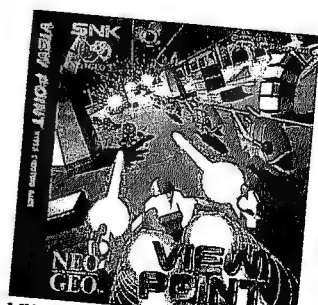
Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Handel mit Waren erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

SEGA SATURN dt. DM 599,90

SEGA RALLY dt.	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2 dt.	DM	99,90
VIRTUA COP dt.	DM	139,90
WEITERE SPIELE AM LAGER!		
UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90



MUTATION NATION DM 89,90

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

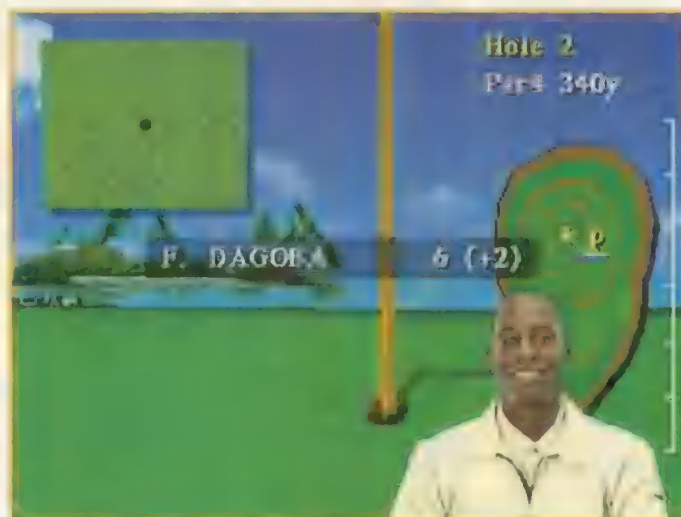
König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) - 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 . Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



Uihh, so weit kann Mr. Dagoba also „pinkeln“! Man beachte den Vulkan.



Euer Caddy spart nicht mit Lob, wenn Ihr schöne „Dinger“ hinkriegt

Mit viel Phantasie

Valora Valley Golf

Wenn man vom Teufel spricht, dann lauert er bereits in Robzängs Schublade. So oder ähnlich lautet irgendeine Redensart, die hier wie die Faust aufs Auge paßt. Gerade eben habe ich noch bei World Cup Golf die Lizenzgeilheit der Verantwortlichen und die Monotonie des dortigen Kurses beklagt, und schon schneit mit dem „Devil's Open Course“ ein teuflisch gutes Gegenstück herein. Das Valora Tal existiert nirgendwo auf dieser Welt, alle 18 Löcher sind auf dem Reißbrett entstanden. So läßt sich auch erklären, daß Ihr mal im Hintergrund auf Windmühlen oder griechische Tempel blickt und am nächsten Loch bereits aufpassen müßt, den Ball nicht in irgendwelchen Lavaseen zu versenken. An anderer Stelle markieren zwei riesige Buddha-Figuren den Eingang zu einer engen Schlucht, durch die Ihr den Ball spielen müßt. Scheinbar holte man sich auch Anleihen beim Minigolf, da zwei

Löcher absurde Höhenunterschiede zwischen Tee und Grün aufweisen. Die Optionsvielfalt kann sich ohne weiteres mit der „normaler“ Golfsims messen. Ihr habt die Auswahl zwischen Qualifizierungsrunden, Turnier, Stroke-, Skins- oder Match-Play und natürlich einem Übungsmodus, bei dem jedes Loch angewählt werden kann. Die „Cart View“-Option ermöglicht es

außerdem, bei jedem Loch frei mit der Kamera im ganzen Gelände rumzuzoomen. Bis zu zehn „Miracle Shots“, (Holes in One und Double Eagles), können dauerhaft abgespeichert werden. Wenn Ihr einen Ball mit maximaler Stärke abschlägt, lassen sich je nach Schläger vier unterschiedliche „Hyper-Shots“ auslösen. Der Ball kann dann zum Beispiel durch Bäume hindurchfliegen oder läßt sich auch im Flug noch nach links oder rechts steuern. ds



Einzig die Zuschauer sind ein kleiner grafischer Schwachpunkt. Obwohl hübsch anzusehen, wiederholen sich die gleichen Gesichter bei jedem Loch (siehe Bild ganz rechts)

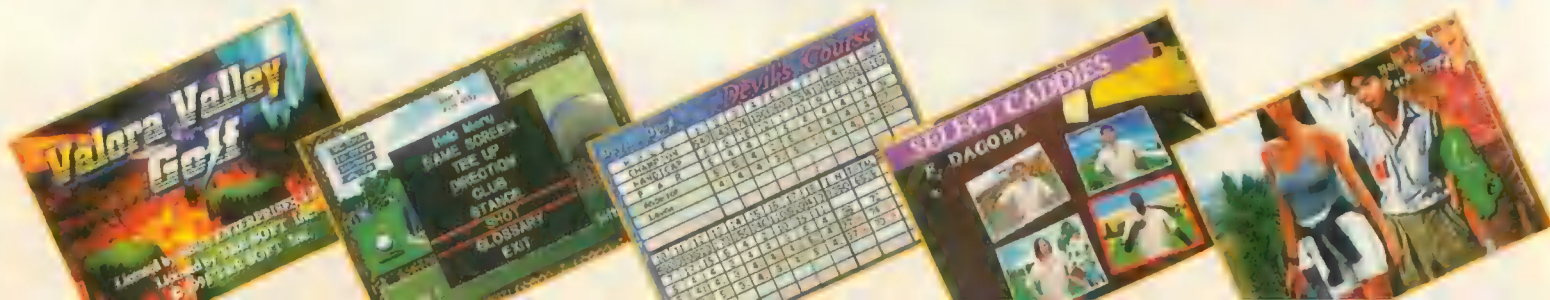
Jedes einzelne Loch für sich ist fast schon ein kleiner Nationalpark



„Golf in einer solchen Fantasy-Landschaft zu spielen, ist sicherlich Geschmackssache. Läßt man aber mal die „unseriösen“ Speziälschüsse außer acht, dann erwirbt man durch den Kauf dieser CD ein ausgefeiltes Spiel, sowohl hinsichtlich der Optionsvielfalt als auch im Blick auf die Benutzerfreundlichkeit. Das Raster am Grün wurde vorbildlich gestaltet. Euer Spieler ist hier sogar durchsichtig, damit er nicht, wie nur allzuoft, die Sicht auf das Loch versperrt. Der eine einsame Kurs drückt zwar etwas aufs Preis-Leistungsverhältnis (daher auch kein Prä-diktat). Da jedes einzelne Loch schon fast eine eigene Welt in sich darstellt, ist hier trotzdem viel Langzeitspielspaß garantiert. Sogar die Vielzahl der Musikstücke (wenn auch teils im Karnevalstil gehalten) ist außergewöhnlich. Ich find' Valora klasse!“

System: Saturn
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Vic Tokai
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 4 (abwechselnd)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 78%
Musik: 70%
Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß 74%



Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S. Feuersee)

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	589,90
ACTION REPLAY PRO	89,90
ALONE IN THE DARK 2	99,90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99,90
AMOK US	99,90
BOMBERMAN (APRIL) JAP	99,90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT / JAP	69,90/49,90
CYBERIA	79,90
D'S DINNER	89,90
DARIUS GAIDEN JAP	79,90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	109,90
DAYTONA USA DT	89,90
DECEIT	89,90
FI LIVE INFORMATION	89,90
FATAL FURY 3 JAP	129,90
FIFA SOCCER 96	84,90
GALAXY FIGHT JAP	79,90
GALACTIC ATTACK	79,90
GEM	89,90
GHEM WAR US	99,90
GUARDIAN HEROES	99,90
GUNBIRD JAP	99,90
HANG ON 95	84,90
IN THE HUNT JAP	99,90
JOHNNY BAZOOKA TOONE	79,90
HIGH VELOCITY US	89,90
KING OF FIGHTERS JAP	119,90
MAGIC CARPET	89,90
MYSTARIA	89,90
MYSTARIA I AM T.E.	79,90
PANZER DRAGON DT	89,90
PANZER DRAGON 2 JAP	99,90
PARODIUS DELUXE DT	69,90
PRIMAL RAGE	84,90
RAYMAN	79,90
REVOLUTION X	79,90
ROMANCE IV US	119,90
SCORCHER US	99,90
SEGA RALLY DT	99,90
SHANGHAI	69,90
SHELLSHOCK	89,90
SIM CITY 2000	89,90
SKELETON WARRIORS US	99,90
SONIC WINGS JAP	109,90
SOLAR ECLIPSE	89,90
STEAM MASH JAP	59,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
THE HORDE US	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN REMIX	99,90
TRUE PINBALL JAP	109,90
VIRTUA COP INKL GUN	129,90
VIRTUA FIGHTER 2	99,90
VIRTUA RACING	69,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
WING ARMS	89,90
WING COMMANDER III	89,90
WORMS	89,90
X-MEN 2	99,90
JOYPAD	39,90
VIRTUA STICK	89,90
LENKRAD	109,90
MORY CARD 8MB	89,90
KABEL	29,90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	49,90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29,90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	499,90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59,90
ADIDAS POWER SOCCER (APRIL)	99,90
ALIEN TRILOGY	89,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CRONICLES OF THE SWORD	99,90
DARKSTALKERS JAP	139,90
DISCWORLD DT (MIT TEXTE)	94,90
FIFA SOCCER 96	89,90
GALAXIAN 3 JAP	129,90
BAZOOKATONE	79,90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139,90
LOADED	89,90
LONE SOLDIER	89,90
MAGIC CARPET	89,90
MICKEY'S WILD ADVENTURE	89,90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129,90
MYST	89,90
NBA IN THE ZONE	94,90
NHL FACE OFF	89,90
PANZER GENERAL	89,90
PHILOSDOMA	89,90
PO ID	89,90

PRIMAL RAGE	89,90
RAN SOCCER	89,90
REVOLUTION X	89,90
RESIDENT EVIL JAP 25.3. (BIOHAZARD)	139,90
RETURN FIRE	89,90
RIDGE RACER DT	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94,90
TEKKEN DT	99,90
TEKKEN 2 JAP (3. APRIL)	139,90
THE NEED FOR SPEED	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN 2	94,90
TOTAL NBA 96	99,90
RAIDEN PROJECT DT / JAP	89,90/79,90
RAYMAN DT	89,90
SHELLSHOCK DT	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89,90
STARBLADE ALPHA DT	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
X-COM	89,90
MEMORY CARD	49,00
VIEWPOINT	89,90
WARHAWK DT / US	89,90/69,90
WIPEDUT	94,90
WING COMMANDER III	89,90
WORMS	89,90
ZERO DEVIDE	89,90
JOYPAD	54,00
NEGCON JOYPAD	89,90
MAD CATZ (LENKRAD + PEDALEN)	139,90
JOYBOARD	119,90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89,90
RGB-KABEL	49,90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE	549,90
FLIGHTSTICK PRO	149,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CAPTAIN QUAZAR	89,90
CYBERIA	89,90
CYBER DILLO	89,90
D'S DINNER	89,90
DEATH KEEP	89,90
DRAGONS LORE	89,90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49,90
FOES OF ALL	89,90
GEX	89,90
KILLING TIME	89,90
NEED FOR SPEED	89,90
PGA TOUR '96	89,90
PHOENIX 3	89,90
PO'ED	89,90
PRIMAL RAGE	89,90
RETURN FIRE 2	59,90
ROAD	89,90
SHOCKWAVE 2	89,90
SLAM'N'JAM '95	79,90
SPACE HULK	89,90
STAR FIGHTER	89,90
SYNDICATE	39,90
SWORD OF SORCERY	99,90
WING COMMANDER III	89,90

JAGUAR

JAGUAR + CYLINDER	279,00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289,90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99,90
DEFENDER 2000	99,90
DIVERSE JAG-SPIELE	AB 59,90
ATARI	99,90
ALIEN VS. PREDATOR	99,90
FEVER FIGHT SOCCER	99,90
FIGHT FOR LIVE	99,90
I-WAR	99,90
IRON SOLDIER	79,90
IRON SOLDIER 2 CD	99,90
MEMORY TRACKS	69,90
MISSILE COMMAND	79,90
RUINER PINBALL	99,90
SUPER CROSS	99,90
ULTRA VORTEX	99,90

SUPER NINTENDO

ACTION PRO MARK 3	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109,90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	89,90
BOOGERMAN DT	89,90
CIVILISATION	129,90
CUTTHROAT ISLAND	109,90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
FIFA 96	99,90

FINAL FIGHT 3	109,90
PINOCCHIO	119,90
NIGEL MANSELL	99,90
NHL 96	99,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
MICRO MACHINES 2	89,90
PGA TOUR GOLF 96	109,90
PTO 2 US	119,90
REVOLUTION X	89,90
TOY STORY	109,90
ASTERIX & OBELIX DT	119,90
YOSHI'S ISLAND DT	109,90

SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89,90
BIG SKY TROOPER US	99,90
BRAINLORD	89,90
BREATH OF FIRE 2 DT	109,90
LORD OF DARKNESS	89,90
DRAGON VIEW	49,90
EARTHBOUND	129,90
EYE OF THE BEHOLDER	89,90
FINAL FANTASY III US	139,90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49,90
KING ARTHUR	99,90
LUFIA	89,90
ROMANCE VI US	129,90
SECRET OF EVERMORE DT	109,90
SUPER MARIO RPG	189,90
CHRONO TRIGGER US	129,90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39,90
ILLUSION OF TIME DT	99,90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89,90
SECHS-BUTTON-PAD	29,90
COMIX ZONE DT	69,90
DESERT STRIKE	49,90
DUNE	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
FIFA SOCCER 96	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89,90
I. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49,90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114,90
LOTUS 2	49,90
MICRO MACHINES 96	89,90
NIGEL MANSELL DT	89,90
NBA LIVE 96	89,90
NHL 96 DT	89,90
MADDEN NFL 95/96	29,90/89,90
PGA TOUR 96	89,90
PHANTASY STAR IV DT	109,90
PETE SAMPRAS '96	89,90
PSYCHO PINBALL	89,90
SHADOWRUN	89,90
STORY OF THOR	109,90
SUPER SKIDMARKS	79,90
THEME PARK	94,90
TOY STORY	99,90
VECTORMAN DT	69,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59,90
ORMS	89,90

MEGA CD

GRÜNGERAT + THUNDERHAWK	209,90
CDX PRO	89,90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89,90
FATAL FURY SPECIAL DT	79,90
LUNAR ETERNAL BLUE	99,90
LUNAR HINT BOOK	44,90
SAMURAI SHODOWN DT	79,90
SHINING FORCE DT	79,90
THUNDERHAWK	49,90
TOMCAT ALLEY	49,90

32X

CHAOTIX DT	99,90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79,90
FIFA SOCCER	89,90
METAL III	109,90
NBA JAM DT	39,90
STELLAR ASSAULT	99,90
T	99,90
VIRTUA FIGHTER DT	99,90
WWF RAW	39,90
MINI-PC	99,90

NEO GEO CD

PUSSY	99,90
SAMURAI SHODOWN	109,90

ZEITSCHRIFTEN

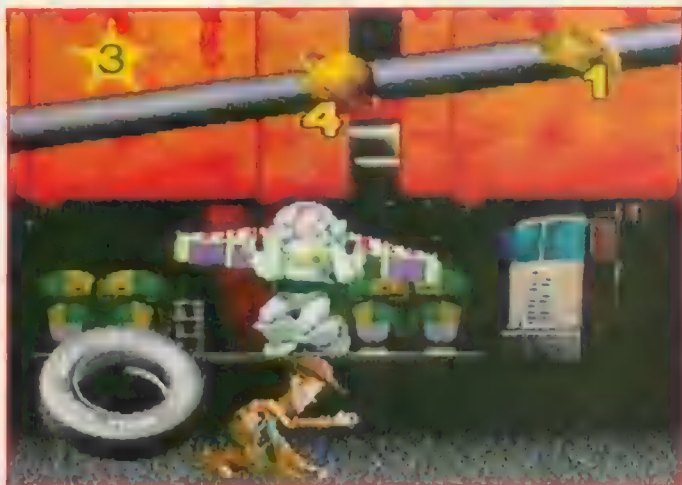
SATURN FAN MAG	25,00
EDGE	17,00
GAME FAN	17,00
PLAYSTATION + CD FAN	25,00
SATURN MAG + CD FAN	35,00

VERSAND

Mo - Fri 10.00 - 13.00	
Sa 10.00 - 16.00	
LADENZEITEN KÖNNEN VARIIEREN!	
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!	
Fax: 0711 - 613807	

Unternehmensname, Porto &- DM + DM
Bestellungen ab 100,- DM portofrei. Spiels werden im
Normalverpackung verschickt. Wir akzeptieren alle
Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich.
*** Treue Kunden erhalten *** Annahmeverweigerer von uns
gelieferten Waren berechnen wir uns entstandenen (in-
ternationalen) pauschal 20,- DM. Dieser Betrag auf Erfüllung
des Kaufvertrages bleibt unberücksichtigt. Unsere Liefer-
fristen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 613758 ODER 616485



Woody's Erzrivale Buzz Lightyear taucht des öfteren als Gegner auf



Hier müßt Ihr Buzz mit einem Spielzeugauto aus dem Weg räumen

Termingerecht zum Kinostart in Deutschland ist das Spiel zum Disney-Film *Toy Story* erschienen. Und wieder ist es ein Jump'n Run. Diesmal heißt unser Held Woody und ist das Lieblingsspielzeug von Andy, einem kleinen Jungen. Durch insgesamt 18 Level, die natürlich allesamt dem Kinofilm nachempfunden sind, geht die Reise, auf der Ihr mit einem Lasso in der Hand allerlei Hindernisse und Gegner beseitigen bzw. für kurze Zeit kampfunfähig schlagen müßt. Die Grafik wurde genauso wie bei *Donkey Kong Country* durch Komprimierung von gerenderten Sequenzen in das 32-MBit-Modul gepackt. Entsprechend plastisch und de-

Spielzeugschlacht Toy Story

tailliert wirken somit die Sprite-Figuren. Bedingt durch die Story im Film (näheres siehe Filmkasten) spielt sich das Abenteuer vornehmlich in Andys Kinderzimmer ab. In jedem Level sind unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. So dürft Ihr mit Eurem Spielzeug-Rivalen Buzz Lightyear quer durch die Stage um die Wette springen oder ein ferngesteuertes Spielzeugauto durch das Kinderzimmer lenken. In den meisten Stages jedoch müssen puzzleartige Aufgaben gelöst

werden, die zu Beginn einer jeden Stage genau erläutert werden. Zudem gibt es Originalszenen aus dem Film als Standbildgrafik. *tet*



geht so

„Es gehört nun beinahe zur Tradition, daß zu jedem neuen (und mittlerweile auch älteren) Disney-Film ein Spiel herausgebracht wird. Der neueste Kinofilm *Toy Story* wirkt, anders als bei

Pocahontas beispielsweise (ein Spiel soll bald folgen), auch auf die Jüngsten sehr ansprechend. Dem entsprechend wurde das Spielprinzip und der Schwierigkeitsgrad an ein niedrigeres Niveau angepaßt. Komplexe Stages gibt es nicht, es existieren nur wenige Moves, und die Story wird Anhand von Zwischensequenzen und Texten genau beschrieben, so daß für Fans des Films eine Anschaffung allein schon wegen der liebevollen Grafik (mal abgesehen von den teilweise tristen Hintergründen wie die blaue Wandtapete) lohnenswert ist. Wer jedoch ein anspruchsvolles und einfallsreiches Jump'n Run erwartet, wird hier jäh enttäuscht. Leider erreicht *Toy Story* spielerisch nicht annähernd die Klasse von beispielsweise „*Aladdin*“ oder „*Das Dschungelbuch*“.“



Die Sprites sind liebevoll gezeichnet, manche Hintergründe leider nicht



Puzzleartige Kombinationsaufgaben sind mit ein bißchen Kopfarbeit schnell gelöst



Der coole Space-Ranger Buzz Lightyear macht mit allerlei technischen Gimmicks Woody das Spielzeugleben schwer

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 32
Hersteller: Nintendo/Disney
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 70%
Musik: 62%
Soundeffekte: 71%

Spiel-spaß **68%**



Der Held Woody (oben) und seine Spielzeugfreunde Mr. Potato Head, Slinky und Specky das Sparschwein (links)



Der Neuankömmling aus dem Weltall sorgt bei unseren Freunden für Kopfzerbrechen



Kleine Verschnaufpause: auch Spielzeuge müssen in ihrer Freizeit spielen



Mr. Potato Head ist ein Kartoffelmännchen, das sich in seine Einzelteile zerlegen läßt

Die beiden Spielzeugfiguren können sich zunächst überhaupt nicht leiden. Woody möchte den selbstbewußten Weltraumhelden am liebsten zum Mond hinaufschießen.



Im Verlauf der Handlung jedoch lernen sich beide besser kennen und empfinden sogar Sympathie für einander; ganz im Stil eines amerikanischen „Buddy“-Films

Toy Story – Der Film

Die Story

In Andys Kinderzimmer herrscht ein buntes Treiben, denn immer, wenn er nicht da ist, erwachen seine Spielzeuge zum Leben. Ihr Anführer, die Cowboy-Puppe Woody, wacht über Recht und Ordnung in dem kleinen Spielzeugreich. Alles ändert sich schlagartig, als Andy zu seinem Geburtstag als Geschenk die supercoole Space-Ranger-Actionfigur Buzz Lightyear bekommt. Der Neuankömmling nimmt nun anstelle von Woody den Platz des Lieblingsspielzeugs ein. Ein harter Rivalitätskampf entfacht...

Die Macher

Die ersten Gehversuche mit Computeranimation machte Disney schon 1981 mit dem Film *Tron*. Damals verwendete man rohe Gittermodelle, die dann Bild für Bild mühselig von Hand nachcoloriert werden mußten. Einer der Beteiligten Animationszeichner von damals, John Lassiter, wechselte später zu den 1986 gegründeten Computergrafikatelier Pixar Studios, wo unter seiner Regie nun der weltweit erste abendfüllende Computertrickfilm *Toy Story* entstand. 150 Silicon-Graphics-Rechner waren mehr als vier Jahre lang ununter-

brochen im Einsatz, um die Grafik für den 77 minütigen Schinken aufzubauen und zu animieren. Um zu verhindern, daß die Grafik starr und kalt wirkt, wurden in jede der 76 Filmfiguren mehrere sogenannte digitale Animationskontrollen eingebaut, die z.B. die Mimik in Echtzeit steuern können. Der Held Woody erhielt mehr als 700 dieser Kontrollfunktionen, 212 davon allein für das Gesicht. Aber damit war es noch nicht genug. Für die Produktion wurden zudem verschiedene Akademiker herangezogen, die zunächst das Umfeld erschaffen mußten. Beispielsweise wurde einer Computerwis-

senschaftlerin, die auf digitale Pflanzenkunde spezialisiert war, damit beauftragt, einen kompletten biologisch funktionierenden Garten auf dem Computer zu „züchten“. Vom einzelnen Grashalm, bis hin zu den insgesamt 1,2 Mio. Blättern an den Bäumen eines Stadtviertels, mußte jedes Detail stimmen. Doch der Aufwand scheint sich gelohnt zu haben. Schon jetzt zählt *Toy Story* zu den erfolgreichsten Filmen überhaupt. Wer dieses grafische und „schauspielerische“ Meisterstück auf Leinwand noch nicht gesehen hat, kann es nachholen. Der Film läuft ab dem 28. März in den deutschen Kinos.



Drück mich! Den Trick hat der Dicke wohl bei Zangief gelernt...



Der Kettenschwinger gehört zu den richtig fiesen Feinden

Das Spiel zum Piratenfilm kommt (wie zu vielen anderen Filmen auch) von Acclaim. Es handelt sich um ein Action-Spiel, bei dem Ihr anwählt, ob Ihr Euch mehr per Faustkampf durchs Leben schlagt oder mit schneller Klinge Eure Feinde aus dem Weg schafft. Außerdem steht Euch frei, ob Ihr die Piratenbraut Morgan oder den Helden Shaw steuert. Das Grey Team hat eine dicke Prise *Final Fight* mit Jump'n'Run-Anforderungen gemischt und sogar etliche Bonusräume versteckt, in denen Ihr Euch mit Lebensenergie und Zusatzleben versorgt. Dazu sind im Spiel fünf Schatztruhen versteckt. Wer sie alle findet, darf an einem Wettbewerb teilnehmen und

Halsabschneiderei Cutthroat Island



Nach Kutschenfahrt und Dschungelkampf kommt Ihr dem Schatz näher.
Links: Die MD-Version



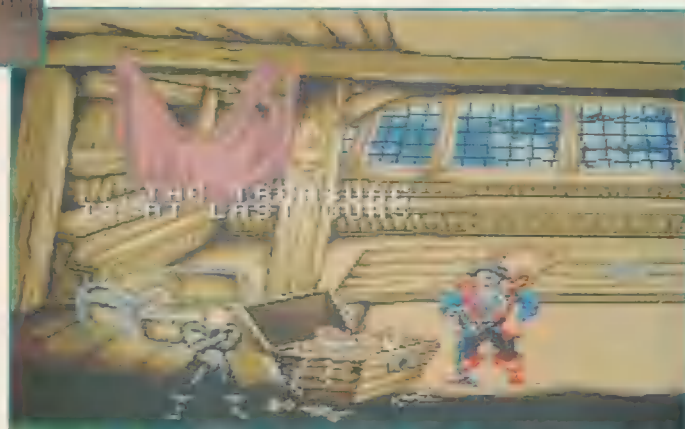
Was Acclaim hier abzieht, ist wirklich Halsabschneiderei. *Cutthroat Island* ist so schlecht, daß nicht einmal die nette Idee mit dem Wettbewerb zur Motivationssteigerung ausreicht. Die Animationen sind lausig, die Steuerung hakelig und unpräzise, die Kollisionsabfragen generell gegen Euch und der Schwierigkeitsgrad jenseits der "Unfair-Grenze". Bei einer

so miesen Machart wundert es mich nicht einmal, daß sowohl auf Paßwörter als auch auf Continues verzichtet wurde. Eigentlich kann ich nur drei gute Haare an *Cutthroat Island* lassen: Das Spiel ist einigermaßen abwechslungsreich, hat einige grafisch schöne Level und die Musik geht sogar als "gut" durch. Vom Spielerischen her ist das Teil leider komplett durchgefallen. Die Level-Sublevel-Aufteilung ist konfus, die Feinde wenig einfallsreich, und selbst die eingefleischtesten Prügel-Freaks sowie Fans des Films werden sich schnell enttäuscht abwenden. "Grey Team", ein Name, den man sich merken sollte (vorsichtshalber). Der Film ist Geschmackssache, dieses schlechte Spiel eindeutig nicht...



kann eine Reise nach Las Vegas gewinnen. Die kämperischen Aktionen wählt Ihr im Spiel per Tastendruck aus, wobei etliche Einlagen aus der gegebenen Situation heraus entstehen. Öfter findet Ihr auch Zusatzwaffen wie ein Messer, Bomben oder einen zweiten Säbel. Die Mega-Drive-Version unterstützt übrigens das Sechsknopf-Joypad.

js



Den beiden Bösewichten sollt Ihr das Gold abjagen (Mega Drive)

System: SN/MD
Spieletyp: Action-Geschicklichkeitsspiel
Megabit: 16
Hersteller: Grey Team/Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 10
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 62%
Musik: 67%
Soundeffekte: 26%

Spiel-spaß 28%

Da sind sie wieder! Capcom schickt seinen *Final Fight*-Schlägertrupp in die dritte Runde. Neben den Altstars 'Haggar' und 'Guy' präsentieren sich zwei neue Gesichter im Auswahlbildschirm, ansonsten hat sich nicht viel geändert: Finstere Raufbolde mit Verbrechervisagen und viele andere "nette" Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt ihr den zahlreichen Angreifern Sau-

Straßen-Klopfer Final Fight 3

res, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Für jeden besiegten Gegner erntet ihr Punkte und füllt gleichzeitig eine zusätzliche Power-Meter-Leiste auf, mit der sich knochenbrecherische Super-Combos ausführen lassen. Geht beim Gerangel ein Gegenstand zu Bruch, taucht oft ein glitzerndes Extra auf. Neben Bonuspunkten, Zusatzenergie und Bonusleben winken nützliche Schlagwaffen. *ws*



„Ein wenig dreist ist es schon, was Capcom sich hier leistet. Im Grunde wird das altbekannte *Final Fight*-Spielprinzip mit den üblichen Modifikationen geboten, und damit auch der Dreier-Zusatz gerechtfertigt ist, gibt es gleich zwei neue Helden zu bewundern. Ansonsten kann an der technischen Präsentation des Spiels nicht viel ausgesetzt werden: Die zahlreichen Level bieten eine Fülle an abwechslungsreichen Gegnern, die man dank einfacher, aber vielseitiger Steuerung auf ele-

gante Weise vertrimmen kann. Am positivsten überraschte mich die automatische Zwei-Spieler-Option, in der ihr mit einem computergesteuerten Partner durch die Straßen ziehen könnt. Da verzeiht man auch mal ein etwas ruckliges Scrolling während des Kampfgetümmels. **„**

System: Super Nintendo

Spieletyp:

Action-Beat'em-Up

Megabit: 24

Hersteller: Capcom

Testversion: Laguna

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 75%

Musik: 71%

Soundeffekte: 70%

**Spiel-
spaß** **76%**



Haggar hat
zahlreiche Special
Moves gelernt

In den Gassen trifft
Ihr auf altbekannte
Gauernertrups



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u. Obelix dt.	129,-
Bomberman III dt.	119,-
Breath of Fire II dt.	129,-
Casper dt.	129,-
Circuit USA dt.	119,-
Donkey Kong C. 2 dt.	139,-
Earthworm Jim 2 dt.	129,-
Fifa Soccer 96 dt.	129,-
Inter. Star Soccer II dt.	129,-
Mario World 2 dt.	129,-
Mega Man x 2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
NBA Live 96 dt.	129,-
NHL 96 dt.	129,-
Pinocchio dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Theme Park dt.	129,-
Toy Story dt.	Vorb.
Weapon Lord us.	129,-
WWF Wrest Arcade dt.	129,-

Playstation

Grundgerät dt.	559,-
Aftermath dt.	109,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Casper dt.	109,-
Cyberia dt.	109,-
Defcon 5 dt.	99,-
Descent dt.	109,-
Destruction Derby dt.	109,-
Discworld dt.	109,-
Extreme Sports dt.	99,-
Fifa Soccer dt.	99,-
Krazy Ivan dt.	99,-
Loaded dt.	109,-
Lone Soldier dt.	99,-
Magic Carpet dt.	109,-
Memory Card dt.	49,-
Metal Jacket jp.	159,-
Namco Vol II jp.	139,-
NBA in the Zone dt.	109,-

**Wir halten, was andere versprechen: Nintendo 64
lieferbar in der 17. KW jp.**

Playstation

Pad dt.	59,-
Panzergeneral dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Philosoma dt.	99,-
Primal Rage dt.	119,-
Project Overkill us.	129,-
Rayman dt.	99,-
Ridge Racer dt.	109,-
Ridge Racer II dt.	109,-
Shock Wave dt.	99,-
St. Fighter Alpha jp.	139,-
Theme Park dt.	99,-
Tekken dt.	109,-
Toshinden dt.	99,-
Total NBA dt.	109,-
Twisted Metal dt.	99,-
Viewpoint dt.	99,-
Wing Comma. 3	109,-

Sega Saturn

Grundgerät dt.	629,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Casper dt.	109,-
Fifa Soccer dt.	99,-
Formula One dt.	109,-
Golden Axe dt.	109,-
Hi Octane dt.	99,-
Magic Carpet dt.	109,-
NBA Jam T.E dt.	109,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Primal Rage dt.	99,-
Rayman dt.	109,-
Revolution X dt.	99,-
Sega Rally dt.	109,-
Sega Tennis dt.	109,-
Shell Shock dt.	109,-
St. Fighter Alpha U.S.	139,-
Theme Park dt.	99,-

Sega Saturn

Thunderhawk dt.	109,-
Tohshinden Remix dt.	109,-
Virtual Cop	159,-
Virtua Racing dt.	109,-
X-Men dt.	99,-

Ladenpreise können abweichen.
Alle neuen US und Japan-Games
zwei Tage nach Erscheinen bei
uns erhältlich! Annahmeverwei-
gerern, der von uns gelieferten
Waren, berechnen wir die uns
entstandenen Lieferkosten mit
DM 30,-. Unser Recht auf Erfül-
lung des Kaufvertrages bleibt
hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Sega Saturn U.S. RGB

699,-

Playstation U.S. RGB

699,-



Versandkosten 7 DM + Vorkasse 6 DM + Nachnahme 9 DM + Ab 250 DM Versandkosten frei

Agglästerstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager





Die üblichen
BoF-Fortbewegungsmittel
in Aktion

Capcom agiert zum zweiten Mal erfolgreich auf ungewohntem Gefilde. Mit seinem Rollenspiel *Breath of Fire 2* konnten es Ende '94 in Japan wieder einmal die Charts stürmen. Nun hat sich die deutsche Vertriebsfirma Laguna die Rechte zu diesem 20-MBit-Spektakel gesichert. Aber aufgepaßt! Wenn Ihr Euch an diesen Schinken heranwagen wollt, müßt Ihr einigermaßen die englische Sprache beherrschen. Das einzig deutsche an der deutschen PAL-Fassung von *Breath of Fire 2* ist die Anleitung. Im eigentlichen Spiel spricht man nach wie vor Englisch. Wer jedoch schon einmal das Vergnügen hatte, den ersten Teil (JAP bzw. US-Version) zu spielen, wird keine nennenswerten Probleme dabei haben. Menüführung und Steuerung entsprechen, abgesehen von einigen Feinheiten, exakt der des Vorgängers. So trabt Eure Truppe grundsätzlich durch eine *Breath of Fire*-

Hier einige Transformationsbeispiele von Euren Kämpfern. Durch bestimmte Kombinationen mit Schamanen verändern sie sogar ihr Äußeres.



Kämpfe werden grundsätzlich aus der Iso-Perspektive ausgefochten

Feuer und Flamme

Breath of Fire 2



Das Abenteuer
beginnt in der
Kindheit unseres
Helden

typische Fantasielandschaft, wobei die Reise durch Kämpfe mit Monstern unterbrochen wird. Dabei schaltet die Ansicht von der Vogel- in eine isometrische Kameraperspektive. Jetzt beginnt der Schlagabtausch mit den Gegnern, wobei Ihr zunächst nur mit konventionellen Waffen hantieren könnt. Im Laufe des Spiels lernen alle acht verfügbaren Charaktere diverse Zaubersprüche (Euer Held kann sich auch diesmal in verschiede-



Rechts seht Ihr die
Stadt Gate (der hell
markierte Punkt),
den Ausgangspunkt
der Weltreise

dene Drachenarten verwandeln), die Ihr dann per Magic-Leiste auswählen und einsetzen könnt. Wer bei dem Schlagabtausch als erster zuschlagen darf, hängt größtenteils von den Parameterwerten, insbesondere von der Schnelligkeit der einzelnen Charaktere ab, die sich je nach Erfahrungslevel, Ausrüstung und den einverleibten Schamanen unterscheiden. Letztere sind übrigens spezielle Kampfgefährten, die sich in die Körper Eurer Charaktere (ausgenommen ist jedoch Euer Held) einnisten, und ihnen spezielle Kräfte von Feuer, Wasser, Luft, Erde, Teufel und Engeln verleihen können. Sie streunen vornehmlich in Städten und Dungeons herum, wo sie aufgelesen werden müssen. Danach könnt Ihr sie in Township, Eurer Heimatstadt, durch eine spezielle Maschinerie mit Euren Truppenmitgliedern verschmelzen lassen. Dabei gibt es eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten, da jede Charaktere mit bis zu zwei Schamanen zugleich vermischt werden kann. Es gibt jedoch auch "unverträgliche" Kombinationen, abhängig natürlich auch davon, welche Charaktere verändert werden soll. Beispielsweise können der Wasser- und der Feuerschamane in der Regel nicht miteinander kombiniert werden (einleuchtend, oder?). Genausowenig vertragen sich der Froschmensch Jean (Zugehörigkeit: Wasser) und der Feuerschamane. Ist schließlich eine optimale Mixtur erreicht, ändert der Betreffende sogar gänzlich sein äußeres Erscheinungsbild (vom Baummenschen Spar existieren sogar zwei unterschiedliche Varianten), ganz zu schweigen von den besseren Parameterwerten und den aufgepowerten Special Moves. *tet*



Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 34

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Batman Forever	99,95	PV
Big Hurt Baseball	59,95	DV
Brainlord	69,95	US
Breath of Fire II	129,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Circus Mystery	99,95	DV
Civilisation	129,95	US
Cutthroat Island	119,95	DV
Das Dschungelbuch	59,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	119,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eyes of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	119,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	59,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Jungle Strike	89,95	DV
King Arthur	129,95	US
Kirby's Dream Course	89,95	DV
Kirby's Ghost Trap	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Madden 96	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mega Man 7	119,95	US
NBA Give 'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pinball Dreams	79,95	DV
Power Rangers Fighting	129,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Robotrek	79,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of the Stars	119,95	US
Shadowrun	99,95	DV
Sim City	89,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Super Bomberman 2	49,95	DV
Super Bomberman 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Protector	49,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	109,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tim in Tibet	119,95	DV
UN Squadron	49,95	DV
Unirally	109,95	DV
Urban Strike	89,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
World Masters Golf	109,95	DV
Zero the Kamikaze Squirrel	59,95	DV
Zoop	99,95	US

MEGA DRIVE:

Batman Forever	99,95	PV
Comix Zone	119,95	DV

Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dune II	109,95	DV
Earthworm Jim 2	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Garfield	119,95	DV
Gargoyles	119,95	US
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man - Wily Wars	119,95	DV
Micro Machines 96	99,95	DV
NBA Live 96	99,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Psycho Pinball	89,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Spirou	109,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Vectorman	99,95	PV
X-Men 2	99,95	DV

ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	109,95	
Defender 2000	119,95	
Flashback	109,95	
Iron Soldier	109,95	
NBA Jam T.E.	119,95	
Pitfall	119,95	
Power Drive Rally	109,95	
Rayman	119,95	
Ruiner Pinball	109,95	
Super Burn Out	109,95	
Ultra Vortex	119,95	

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole (ohne Sp.)	619,95	DV
Bug!	99,95	DV
Galactic Attack	99,95	
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
FIFA Soccer 96	99,95	DV
Hang On GP 96	99,95	DV
Hang On GP 96	89,95	US
Hebereke's Popoito	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T. E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	
Pebble Beach Golf	89,95	
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	89,95	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Racing	89,95	DV
Virtual Hydrade	89,95	DV

Wing Arms	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

Alone in the Dark 2	119,95	JP
Corpse Killer	99,95	US
Creature Shock	129,95	JP
Darkstalkers Revenge	129,95	JP
F1 - Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
Laser Section (Ray Force)	119,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Street Fighter Zero	119,95	JP
Toh Shin Den „S“	119,95	JP
Virtua Racing	109,95	US
World Advanced Military Comm.	149,95	JP

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	59,95	DV
Alien Trilogy	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Casper	99,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Kileak - the Blood	89,95	DV
Madden 96	89,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NFL Quarterback Club 96	89,95	DV
Novastorm	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Raiden Project	89,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Revolution X	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Shellshock	89,95	DV
Shock Wave	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Total Eclipse	89,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
Wing Commander III	99,95	DV
WipeOut	99,95	DV
World Cup Golf	83,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

SONY PLAYSTATION IMPORT:

Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
V-Tennis	99,95	JP

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- kostenlose Anlauf- und Transportkosten. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



Später könnt Ihr diese heruntergekommene Ruine...



...zu einer richtigen Stadt individuell ausbauen



super

Wenn man *Breath of Fire 2* mit seinem Vorgänger vergleicht, stellt man auf den ersten Blick fest, daß sich vieles aber zugleich auch kaum etwas verändert hat. Erst beim genaueren Hinschauen fallen die verbesserten Details auf. Beispielsweise wurde die Grafik aufgewertet, so daß die Charaktere im Kampfmodus größer wirken. Das Menü wurde ebenfalls sinnvoll erweitert. Neben der automatischen Kampffunktion stehen Euch zahlreiche Optionen zur Verfügung. So könnt Ihr während des Schlagabtausches die Truppenaufstellung verändern oder Special Moves ausführen, was die taktischen Möglichkeiten erweitert. Aber auch gesundes Kombinationsvermögen ist hier gefragt. Die speziellen Eigenschaften der



Auf einer einsamen Insel trifft Ihr auf überdimensionale Monster

einzelnen Charaktere spielen genau wie im ersten Teil ebenfalls eine große Rolle. Vielerorts existieren Hindernisse, die nur mit einem bestimmten Kämpfer gemeistert werden können. Diesmal jedoch muß beachtet werden, daß der Betreffende sich bereits in der vierköpfigen Truppe befindet. Ansonsten müßt Ihr eine sog. Drachenstatue aufsuchen, wo Ihr neben der Speicherfunktio-

on auch ein Menü für den Austausch von Truppenmitgliedern findet. Das könnt Ihr aber natürlich auch in der Heimatstadt Township, die Ihr während des Spiels aus dem nichts bzw. aus einer Ruine herausstampfen und besiedeln müßt. Nicht nur das: Ihr könnt dabei sogar aus drei Städtetypen wählen: Eine herkömmliche europäische Siedlung, eine Stadt aus Baumhäusern

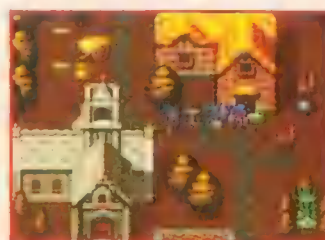
und eine orientalische Stadt. Dort errichtet Ihr Euer Hauptquartier, wo sich neben Euren Kämpfern nach und nach die sechs Schamanen efinden und per Seelenverschmelzung Eure Kämpfer aufpowern. Offensichtlich wurde hier bei diversen Rollenspielen wie *Monster Maker* abgeguckt, doch all diese Features tragen viel dazu bei, das Spiel auch ein Weilchen länger zu spielen als notwendig (hihi). Wenn jemand auf Rollenspiele steht, wird aber wohl oder übel kein Weg an *BoF 2* vorbeiführen. Schade nur, daß Capcom darauf bestand, den englischen Text in der deutschen Version unverändert zu lassen. Hoffentlich habt Ihr im Englischunterricht nicht allzuoft geschlafen.



Ninas Schwester Mina hat sich in einen Vogel verwandelt



Die Reise führt schließlich in das Reich des Drachenvolkes



In der Stadt Gate hat das Waldsterben eingesetzt

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Rollenspiel
 Megabit: 20
 Hersteller: Laguna/Capcom
 Testversion:
 Galaxy, Laguna
 Spieler: 1
 Features: Batterie, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 74%
 Musik: 57%
 Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 87%

Tja, dumm gelaufen, das mit dem Treibhauseffekt und den abgetauten Polen! Lustigerweise erinnerte mich die Story beim Spielen dauernd an den letzten Hollywood-Streifen mit Kevin Costner (Zufälle gibt's vielleicht, gibt's ja gar nicht). Jedenfalls steuert Ihr im Spiel einen Supertyp namens *Mariner*, der mit einer Art bewaffnetem Katamaran unterwegs ist. Habt Ihr im ersten Levelabschnitt ge-



Beim Rumjetten mit Eurem Katamaran seht Ihr das Spielfeld aus der isometrischen Perspektive. Die Tauchlevel sind noch das Beste an *Waterworld*.

Ins Wasser gefallen *Waterworld*

nug feindliche Piraten versenkt, *Smokers* genannt, dann dürft Ihr nach Schätzen tauchen gehen. Diese können bei den letzten Erdenbewohnern, die alle auf aus dem Wasser herausragenden Gerümpelbergen leben, *Atolle* genannt, gegen Minen, Extrawaffen, etc. für Euer Boot eingetauscht werden. Im dritten Abschnitt eines jeden Levels kämpft Ihr dann zu Fuß in den Atollen gegen die Raucher. Alle

sieben Level sind in diese drei Abschnitte unterteilt. Später dürft Ihr dann zusätzlich noch einpixelige, um Hilfe schreiende Ertrinkende retten, ähnlich wie damals bei *Dropzone*. ds



Von der eigentlichen Film-Story mit *Enola* und *Deacon* ist hier nicht mehr viel zu merken. In jedem Level müßt Ihr einfach nur stupide rumballern. Selbst die grafisch geilen Tauchsequenzen werden schnell öde, da immer die gleichen beiden Fische Eure Feinde sind. Zu allem Überfluß

ist die Kollisionsabfrage im Atoll derart ungenau, wenn Ihr mit Knarre oder Speer bewaffnet auf Piratenjagd geht, daß man nur noch den Kopf schüteln kann. Eine weitere verhasste Filmlicenz, die den Abstieg der 16-Bit-er nurmehr beschleunigt. "

System: Super Nintendo

Spieletyp:

Action/Shoot'em Up

Megabit: 16

Hersteller: Ocean

Testversion:

High Score Games

Spieler: 1

Features: Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 54%

Musik: 62%

Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß **59%**

SUPER NINTENDO

Playstation(us/jp/dt)•Saturn(us/jp/dt)•CDi•MegaDrive•GameBoy•NES•SNES•Ultra64•CD-ROM

Ladengeschäft

Trago's Gameshop

Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen

Bestelltelefon: 0711-3508138, Fax 0711-352824

Bestellung bis 16.00 Uhr ☐ Versand am selben Tag
Versandkosten DM 15,- per Nachnahme
ab DM 300,- Versandkostenfrei
für Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-

Händleranfragen

erwünscht!
Franchise-Partner
gesucht!

alle Preise in DM
Incl. 15% MwSt.

**Der Spielespezialist
mit Versandhandel
und Ladengeschäft
in Esslingen**

**Trago's
GAMESHOP**
...taucht ein...

Man bekommt nichts geschenkt... aber wir sind verdammt nahe dran!

Donkey Kong Country 2 SNES DM 109,-

UFO GAMES

ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.
SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1x anrufen

Bundesallee 71 • 12161 Berlin

Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35

Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
Täglich
9-18 Uhr
17.-21.4.96

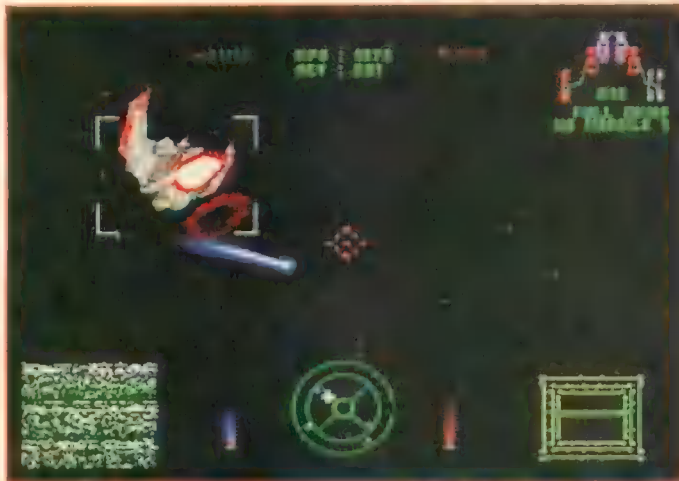
- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

**Westfalahallen
Dortmund**

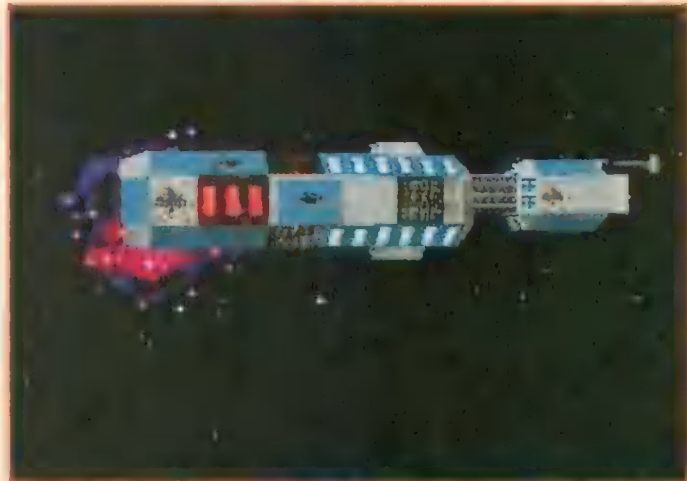
Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 • 44139 Dortmund • Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 • Telefax: 02 31/12 04-678 u. • Btx: westfalahallen#

Weitere topaktuelle Informationen über HobbyTronic
06 81/99 68 52 01 40
(Faxgerät auf 4096 oder
4097 einstellen
und anrufen)



Die dritte Runde des Katzenhasserspektakels gibt's jetzt für die PS



Endlich mal ein Sternenzerstörer, der nicht kugelförmig ist...

Fürs 3DO gibt's das Welt-
raumabenteuer ja schon
eine ganze Weile. Jetzt ist die
Playstation-Version fertig, und
für den Saturn wird der dritte
Teil der *Wing Commander*-Se-
rie wohl auch nicht mehr lang
auf sich warten lassen. Wer
schon weiß, worum's geht,
kann den folgenden Absatz
gleich überspringen und sich
die Unterschiede zur 3DO-Ver-
sion anschauen. Der Feind ist
einmal mehr das Katzenvolk
vom Planeten Kilrath. Die ha-
ben gerade eine Handvoll
menschlicher Elitepiloten ge-
fangengenommen und elimi-
niert. Außerdem befindet sich
"Angel" in ihrer Gewalt, eine
alte Liebe des von Euch ge-
steuerten Helden (der übrigens
von "Luke Skywalker" Mark
Hamill gespielt wird). Ihr trefft
auf dem Raumschiffträger TCS
Victory ein und habt erstmal
die *Wing Commander*-typi-
schen Optionen. So könnt Ihr
das Schiff durchstreifen und
mit Leuten reden, am Simula-
tor für die anstehenden Kämp-
fe trainieren und Euch am
Hauptterminal mit Nachrichten

Katzenklo Wing Commander 3

versorgen. Bei Eurer Ankunft
trefft Ihr gleich auf Hobbes, ei-
nen Kilrathi, der schon im
zweiten Teil Euer bewährter Be-
gleitschutz (Wingman) war. Im
Briefing laßt Ihr Euch erklären,
worum es in der nächsten Mis-
sion geht, sucht Euch einen
Wingman aus, und los geht's.
Die meisten Missionen beste-
hen daraus, alle Kilrathis in
mehreren Sektoren abzu-
schießen. Zur Abwechslung

wird aber auch einmal ein Pla-
net bombardiert oder ein Rie-
senraumschiff beschützt. Per
Knopfdruck schickt Ihr den
Mitfliegern Funksprüche, ver-
teilt Eure Energie auf Waffen,
Schilde und Maschine, oder
wählt die Geschütze aus. Dazu
noch Gasgeben, Bremsen,
Rollen, Beschleunigen, Pause,
Ansichtauswahl und Scha-
denskontrolle – so viel ist nur
mit Tastenkombinationen und

Mehrfachbelegungen möglich.
Zwischen den Kampfsequen-
zen werdet Ihr mit einer span-
nenden Handlung in Filmfor-
mat und schicken Render-
sequenzen verwöhnt. Auf dem
Basisschiff finden sich überall
Terminals, auf denen Ihr Euren
Spielstand abspeichern könnt.
Zum Spiel gibt's natürlich
Klassisches á la „Krieg Der
Sterne“.

js



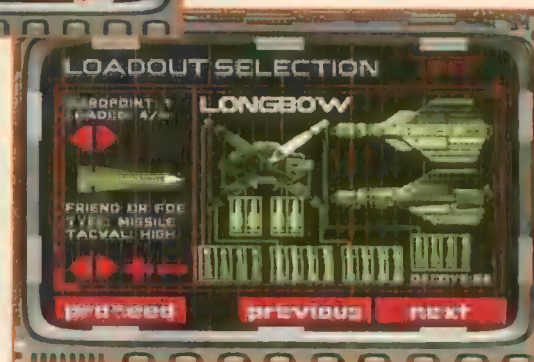
super

Das sehen wir gern:
Der Bub führt in
der Abschußliste.

Unten: Stehende
Ovationen und
Hofknicks für den
Chef an Bord.



Wing Commander
(egal, welcher Teil) ist
was für Fans. Im Prinzip läuft
es immer wieder auf's selbe
hinaus: Raus und alle Aliens
abballern, die der Zielcompu-
ter findet. Die Story und die
Zwischenfilmchen sind da
eigentlich nur Beiwerk, wenn
auch sehr gut aussehendes.



Fliegt sich wie 'ne Seekuh, hat viel Platz für Waffen –
die Longbow eignet sich nicht für jede Mission

Auf der Playstation habt Ihr im Vergleich zu anderen Systemen kein Cockpit eingeblendet (das sonst fast den halben Bildschirm verdeckt). Dafür bleibt das Spiel zwecks Nachladen auch im Kampf manchmal kurzzeitig stehen und geht bei starker Feindpräsenz geringfügig mit der Geschwindigkeit 'runter. Überhaupt werd' ich das Gefühl nicht los, daß die Playstation die längsten Ladezeiten aller Systeme hat. Soundtechnisch kommt die 3DO-Version etwas pompöser daher. Sonst gibt's technisch nichts zu meckern. Durch die Auswahl der Wing-



Mal wieder die Wurzel allen Übels: Die Kilrathis sind sauer

men und der Waffen seid Ihr immer etwas unter Zugzwang und werdet im ganzen Spiel die Angst nicht los, die falsche Wahl getroffen zu haben. Wie dem auch sei, die hohen Ent-

wicklungskosten (ca. vier Millionen Dollar) sieht man dem Spiel auch an. In Ermangelung einer X-Wing- oder Tie-Fighter-Umsetzung, ist Wing Commander 3 derzeit sicher das

ultimative "Weltraum-Schieß-mich-ab-in-diversen-Missionen"-Spiel für die Playstation. Fans von Mark Hamill kommen eh nicht um dieses Opus herum, wer sich nur für Action interessiert, ist mit "Warhawk" oder "Agile Warrior" aber wahrscheinlich besser bedient. "

System: Playstation

Spieltyp:

Weltraumabenteuer

Megabit: 4 CDs

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Electronic Arts

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 4

Preis: ca. 140Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 88%

Musik: 72%

Soundeffekte: 82%

Spiel-spaß **79%**



Rendersequenzen und freie Ansichten werten WC3 auf

SONY PLAYSTATION

BREAKOUT

Das
Heavy Rock
Musik Magazin

3 Hefte
für DM 10,-

Ab 8. März

Für nur DM 3,90

am Kiosk oder Bahnhofsbuchhandlung



Virtual Reality

Das Wort "Virtual" wird ja derzeit von den Videospielerherstellern so gern verwendet, wie kaum ein anderes. Wie virtuell sind die Spiele aber wirklich? Haben sie überhaupt etwas mit der Virtual Reality zu tun?

Definition?

Was ist das überhaupt, eine virtuelle Realität? Auf diese Frage gibt es keine passende Antwort. Für die meisten Normalbürger ist Virtual Reality ein Helm mit zwei kleinen Bildschirmen und eventuell einem Stereo-Kopfhörer. Genaugenommen befindet Ihr Euch aber bereits in einer virtuellen Realität, sobald Ihr ein Buch mit einer erfundenen Geschichte lest. Die Experten sind sich nicht einmal sicher, ob Virtual Reality ein Wider-

spruch in sich oder ein doppelt gemoppeltes Wort ist. Manche sagen, virtuell könne nie real sein, andere behaupten, auch die Realität sei in Wahrheit nur eine Ansammlung individueller Eindrücke – also auch virtuell. Bevor wir uns jedoch in philosophischen Ergüssen verlieren, beschränken wir uns doch auf die Virtual Reality aus dem Computer. Der interessanteste Punkt an der Virtual Reality ist sicherlich die erweiterte Interaktion in einer räumlichen Umgebung. Bisher konnten wir nur auf einen flachen Bildschirm starren und ein paar Knöpfe drücken. Mit einem sogenannten Headset (Kombination aus Stereo-Optik,

Das Spiel wird einfach in die Realität eingebettet – die Zukunft des Monitors?



Stereo-Kopfhörer und Orientierungsgeber, der die Haltung des Kopfes registriert) seid Ihr schon mitten drin im Geschehen. Dazu noch den passenden Controller, mit dem Ihr Euch bewegen und Aktionen ausführen könnt – und schon befinden wir uns in einer Unterregion der Virtual Reality, dem Cyberspace. Hier können völlig neue Aufgaben bewältigt werden, da der User nicht mehr auf eine Tastatur und eventuell eine Maus beschränkt ist. Bei passender Darstellung könnt Ihr um ein Problem herumgehen, es von allen Seiten betrachten und in der optimalen Art und Weise anpacken. Um einem Menschen eine virtuelle Realität zu vermitteln, gibt's mehrere Wege. Da hätten wir

beispielsweise die Phantasie. Wie bei der anfangs erwähnten frei erfundenen Geschichte, kann sich eine künstliche Umgebung durch die entsprechende Anregung nur im Kopf bilden. Ein atmosphärisches Videospiel ist aber genauso imstande, Euch vergessen zu lassen, daß Ihr eigentlich vor einem Bildschirm sitzt und ein Joypad in der Hand haltet. Mehr und mehr läßt sich die Phantasie durch technische Hilfsmittel ablösen. Die echte dreidimensionale Darstellung eines Szenarios kann den Menschen, der ja sehr stark von visuellen Eindrücken abhängig ist, schon ganz gut überlisten. Nehmen wir noch Stereosound oder gar Dolby-Surround hinzu, sind wir schon bei dem Stand, der heute relativ einfach machbar ist. Zur Hardware, die die nötigen Sinneseindrücke vermittelt, gehört aber auch untrennbar die Software, die angibt, was und wie es vermittelt werden soll. Das Problem hierbei: Um eine täuschend echte Virtual Reality zu erzeugen, muß alles quasi sechsdimensional pro-



Ob Ganzkörper-Squash oder unterwegs als Virtual Lemming, Spiele sind meist virtuell.



grammiert werden. Man will etwas ja nicht nur in 3D sehen, sondern einen Gegenstand (oder sich selbst) auch in drei Dimensionen bewegen. Um dem menschlichen Auge diese dritte Dimension vorzugaukeln, wenn sie in Wirklichkeit nicht vorhanden ist, gibt's schon eine Menge Versuche. Man muß ja nur dem linken Auge ein anderes Bild zeigen, als dem rechten. Angefangen hat das schon um die Jahrhundertwende, als man die Stereofotografie erfand. Ein mit zwei Objektiven (im Abstand menschlicher Augen nebeneinander montiert) aufgenommenes Motiv fügte sich im Schaukästchen zu einem dreidimensionalen Bild zusammen. Danach folgten Versuche mit polarisiertem Licht und entsprechenden Filterbrillen. Als sich Farbe auf den Filmen breitmachte, entstanden die berühmten Rot-Grün- (oder Rot-Blau-) Brillen. Neueste Errungenschaft der 3D-Schummeleien sind die sogenannten SIRDs, bei denen Ihr ein anscheinend chaotisches Muster mit einer "falschen Entfernungseinstellung" Eurer Augen betrachtet und so ein dreidimensionales Objekt erscheint. Dies alles gehört aber nur zu optischen Seite der Virtual Reality. Woran die Wissenschaft derzeit mit Feuereifer bastelt, ist die passende Denke. Man möchte sich nicht nur auf die Simulation bereits bestehender Zustände beschränken, virtuelle Welten können ja auch völlig abstrakte



Mit virtuellem Liftfahren wird bereits Höhenangst geheilt. Der Aura Interactor vermittelt Euch den Sound-Kick im Spiel.



Alt, aber immer noch benutzt – der Dataglove fürs NES

und unreaale Szenarien sein. Um die virtuelle Realität in ihrer gesamten Effizienz nutzen zu können, wird sich der User bald auf völlig neue Arten der Interaktion mit Formen, Farben und Aufgaben einstellen müssen. Und da kommt auch auf Zocker noch einiges zu...

Hardware

Viel Hardware für die virtuelle Realität gibt's auf dem Videospielsektor noch nicht. Der Hauptgrund dafür ist, daß die Technik für den Hausgebrauch einfach noch zu teuer ist. Demnach gibt es auch kaum Systeme und Programme, die VR-Peripherie unterstützen. Für das Master System gab's "Shutter Glasses",



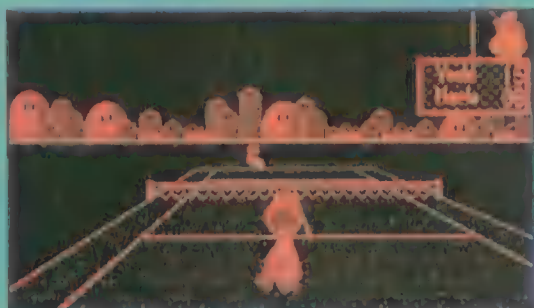
eine Brille mit Flüssigkristallgläsern, die sich durch Ansteuerung von der Konsole verdunkelten. Dadurch konnte dem linken Auge das "linke" Bild gezeigt werden, worauf das rechte Auge das "rechte" Bild sah. Da das ganze logischerweise nur bei halber Fernsehfrequenz funktionierte, flimmerte das Bild sehr stark. Für das NES gab es den legendären Dataglove, einen Handschuh, mit dem Ihr so ziemlich jedem Spiel Kommandos geben konntet. Dies geschah über Ultraschallsensoren, die am Fernseher montiert werden mußten. Aus dem eingehenden Signal konnte dann die Position des Handschuhs berechnet und auf dem Bildschirm in Bewegung umgesetzt werden. Das von Sega angekündigte Headset für das Mega Drive ist anscheinend von der Marktentwicklung ge-

killt worden. Es gibt weder ein Spiel für die Stereo-Optik, noch das Headset selbst. Genauso erging es dem geplanten Headset für den Jaguar. Zur Vermittlung einer Virtual Reality im Videospiel gehört eigentlich alles, was Euch mehr Eindrücke vom aktuellen Spiel bietet, als der normale Bildschirm. So gesehen, gehört auch der Aura Interactor (links, im Vertrieb von Konami) in diese Ecke. Er besteht im Prinzip aus einem Verstärker und einem Baßlautsprecher in einem Plastikgehäuse, das Ihr Euch umschnallt. So spürt Ihr tiefe Töne direkt am Körper, die die Konsole über den Audio-Ausgang ausspuckt (Punches bei Prügelspielen, Crashes bei Rennspielen, Schlagzeug im Soundtrack, usw.).

Anwendungen

Wie eine Vielzahl anderer technischer Entwicklungen, hat auch die VR ihren Ursprung im militärischen Bereich. Eine beliebte Anwendung dort sind Flugsimulatoren. Kampfpilotenanwärter werden in einen Simulator gesetzt und rauschen über computergenerierte Landschaften. Technisch sind militärische Simulatoren stets auf dem neuesten Stand (trotz großer Fortschritte immer noch kaum zu vergleichen mit Simulationen auf PC oder gar Konsole) und entsprechend unbezahlbar. Trotzdem ist die Simulation immer billiger, denn einen Simulator kann man weder an einen Berg setzen noch erschreckt man beim Tiefflug lärmgeschädigte Bürger. Echte Kriege werden aber wohl nie im Simulator entschieden...

Eine weitere, bereits ausgiebig diskutierte und auch genutzte Anwendung liegt in der Medizin. Mit der Datenübertragung an medizinische Roboter muß in gar nicht ferner Zukunft der Chirurg nicht mehr direkt am Patienten rum-schnippeln, sondern kann ihm über tausende Kilometer entfernt den Blinddarm entfernen



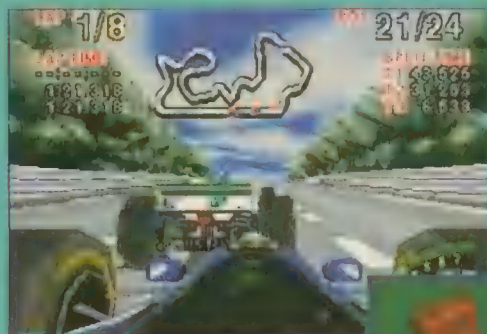
Was liegt näher an der Virtual Reality, Mario Tennis oder ein action-lastiger Helicopter-Simulator? Das eine kommt in echtem 3D, das andere sieht auch flach real aus.



(was er ja bis dahin bestimmt schon 'zig-mal am Simulator geübt hat). Zur Zeit werden aber auch schon beachtliche Erfolge bei der Heilung von Höhenangst damit erzielt, daß der Patient virtuell Lift fährt. Vielleicht wird irgendwann auch die Programmieretechnik in die virtuelle Realität verbannt. Stellt Euch vor, ein Programm bestünde nicht mehr aus Zahlen, sondern würde als dreidimensionale Maschine im Cyberspace rattern. Der Programmierer wäre dann ein Cyber-Mechaniker, der die Einzelteile der Maschine formt und sie passend zusammensetzt. Wenn es dereinst gelingt, eine künstliche Realität zu schaffen, die von der echten kaum mehr zu unterscheiden ist, läßt sich alles Mögliche (und Unmögliche) simulieren. Virtual Reality könnte sogar zu einer Art Glücksdroge werden – wer will schon abschalten, wenn's im Cyberspace schöner ist, als in der Wirklichkeit?

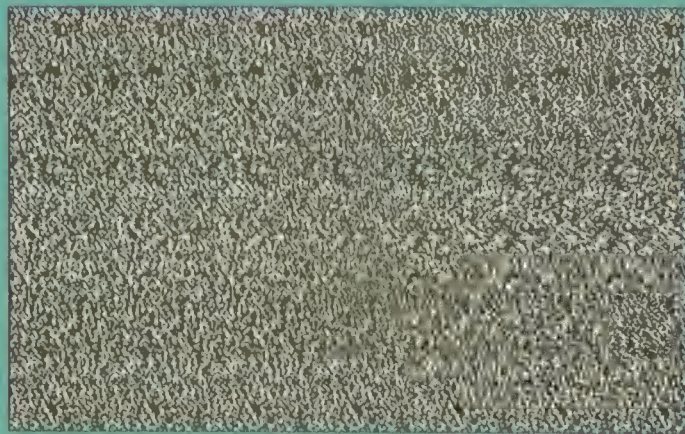
Virtuelle Welten

Fachleute auf dem Gebiet der Virtuellen Welten sind eindeutig die Rollenspieler. Schon in der Anfangszeit, als ein Spielleiter seinen Mitspielern ein Szenario vorsetzte, in dem sie sich zurechtzufinden hatten, wurden virtuelle Welten geschaffen. Dann wurden die virtuellen Welten vermarktet und die ersten Brettrollenspiele kamen heraus. Das bekannteste Beispiel ist wohl die "Das Schwarze Auge"-Serie. Aber auch heute, in der Zeit weltweiter Vernetzung, werden immer neue virtuelle Welten geschaffen. Ein aktuelles Beispiel ist "Worlds Away", das via CompuServe zugänglich ist. Ihr steuert eine nach Euren Wünschen zusammengestellte Zeichentrickfigur durch das Leben einer virtuellen Stadt. Gleichzeitig mit allen, die sich auch gerade in Worlds Away eingeloggt haben, geht Ihr Euren Vorlieben nach, quatscht mit Anwesenden oder versucht, etwas (virtuelles) Geld zu verdienen.



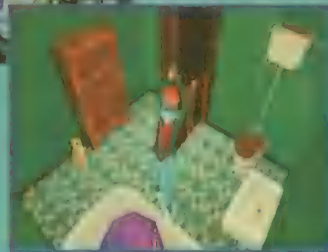
Virtual Reality und Videospiele

Den Spieler in eine virtuelle Realität zu versetzen, ist schon lange das Anliegen von Videospielen. Prinzipiell ist jedes Spiel "virtuell". Doch was heute so alles auf den Namen "Virtual" hört, ist meist nichts anderes, als der Versuch, eine dritte Dimension darzustellen. Was sind denn die "Virtua"-spiele anderes, als Polygonspiele, die eine Räumlichkeit andeuten (aber auf einem normalen Bildschirm nicht wirklich zeigen können). Der Virtual Boy geht schon weit mehr in die Cyber-Ecke, als ein Saturn oder eine Playstation. Allerdings sind die Entwickler anscheinend noch nicht in der Lage, für ein echtes "3D-System" ein Spiel zu entwickeln, bei dem auch dreidimensional gedacht und gehandelt werden muß. Derzeit läuft also die virtuelle Realität in Videospielen darauf hinaus, den Spielinhalt in Pseudo-3D zu präsentieren. PCs sind da mit Headset-Schnittstellen schon weiter. Aber, was nicht ist, kann ja noch kommen...



Mit der richtigen Optik könnt Ihr ein dreidimensionales Objekt sehen

Ob Ihr als virtueller Formel-Eins-Pilot oder als Polygonheld unterwegs seid, Ihr werdet aus der Realität entführt



Virtual Reality – Die Zukunft?

Wenn überhaupt, dann wird es die "echte" Virtual Reality erst in einer recht fernen Zukunft geben. Derzeit ist es noch unmöglich, einen Menschen komplett in eine virtuelle Realität zu integrieren. Die menschliche Wahrnehmung besteht ja nicht nur aus Augen und Ohren. Tastsinn (beinhaltet sämtliche druckempfindliche Nerven in der Haut), Geruchssinn, Geschmack, Temperaturempfinden und nicht zuletzt das Gleichgewicht (schwerkraftabhängiger "Wasserstand" im Innenohr), müßten für die totale Virtual Reality getäuscht werden. Da dies alles einen hohen Aufwand erfordert, bliebe die Alternative, sich quasi direkt ins Gehirn einzukoppeln. Bevor man dem Hirn aber elektronisch was vormachen kann, muß man zuerst mal die Funktionsweise

des Organs kennen und zumindest die Hirnaktivität per Computer entschlüsseln. Der Stand der Wissenschaft: Computer können schon erkennen, ob ein Mensch "O" oder "A" sagen will. Wenn der Kandidat aber auch nur blinzelt, ist alles vorbei. Außerdem benötigt ein Super-Computer noch 0,3 Sekunden, um auch nur eine einzige Reaktion des Gehirns zu verarbeiten, und das ist zu lang, viel zu lang. Die "echte" Virtual Reality ist also noch weit, weit weg. Klar, die technische Entwicklung schreitet immer schneller voran, ich glaube aber nicht, daß ich mich noch einmal in einem perfekten Cyberspace wiederfinden werde. Was als nächstes (eventuell in der nächsten Konsolengeneration) kommt, sind wohl kompakte Headsets, die Euch räumlich an einem



Könnte so das Kino der Zukunft aussehen? Jeder mit Headset...



Spiel teilhaben lassen. Übrigens, wer mal einen wirklich guten Roman zu dem Thema lesen will, sollte im Buchladen nach "Neuromancer" fragen. Die computergenerierte virtuelle Realität ist eine interessante Perspektive. Erst wird die künstliche Realität um den Menschen herumwachsen, dann wird sich der Mensch in die virtuelle Realität einfügen (so, wie Ihr es bereits tut, wenn Ihr die Joypad-Kontrollen eines Spiels lernt). js

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
SNES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,90
YONAS ISLAND	30,00	79,90
F ZERO	5,00	14,90
KING ARTHUR (US)	30,00	59,90
SPECTRE	5,00	14,90
FINAL FANTASY 5	80,00	79,90
TOM & JERRY	30,00	59,90
DESERT STRIKE	30,00	59,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
LUFIA	20,00	44,90
ROBOTREK	10,00	29,90
SUPER SOCCER	20,00	44,90
NHL 95	10,00	29,90
STARWING	10,00	29,90
LEGION MAN	20,00	44,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
FIFA SOCCER 96	60,00	89,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	20,00	44,90
TINY TOONS	5,00	14,90
MARIOKART	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
GHOULS & GHOSTS	5,00	14,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
ZOMBIES	10,00	29,90
TURRICAN 2	40,00	69,90
CHRONO TRIGGER	50,00	79,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
GAO MACHINES	30,00	59,90
BOMBERMAN	30,00	59,90
TRUE LIES	20,00	44,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	60,00	99,90
MEGA DRIVE II+PAD	40,00	79,90
ANDSTALKER	10,00	29,90
NBA LIVE 95	10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION	10,00	29,90
CHUCK ROCK	10,00	29,90
MEGA GAMES	20,00	44,90
PRASONS BARRY	20,00	44,90
FEVER PITCH SOCCER	30,00	59,90
NHL 96	40,00	69,90
COOL SPOT	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	30,00	59,90
COMIC ZONE	40,00	69,90
STORY OF THOR	30,00	59,90

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	90,00	149,90
WWF RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	5,00	14,90
EARTH WORM JIM	30,00	59,90
TECHNICAL STRIKE	20,00	44,90
GROUND ZERO TEXAS	10,00	29,90
SOULSTAR	20,00	44,90
WINNIE THE SUCKERSTAR	40,00	69,90

Neo Geo CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
No Module Werden Leider Nicht Mehr Geführt		
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	69,90
PULSTAR	30,00	59,90
3 COUNT BOUT	20,00	44,90
GHOST PILOTS	10,00	29,90
VIEWPOINT	10,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90
FATAL FURY 3	40,00	69,90
SIDEKICKS 2	15,00	29,90
BIFES JOURNEY	20,00	44,90

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	230,00	349,90
WHEEL COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	20,00	44,90
KING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
FLYING NIGHTMARES	30,00	59,90
SUPREME WARRIOR	10,00	29,90
STARBLADE	10,00	29,90
ROAD RASH	30,00	59,90

SONY PLAYSTATION AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT	325,00	449,90
PSX DEUTSCH	285,00	399,90
TOSHINDEN	30,00	59,90
WORMS	20,00	44,90
AIR COMBAT	30,00	59,90
WARRIOR	30,00	59,90
TEKKEN	30,00	59,90
HI OCTANE	20,00	44,90
TOKUON RETSUDEN (JAP)	40,00	69,90
RAID RELOAD	10,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STREET FIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90

Sega Saturn AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	30,00	59,90
VIRTELA RACING	30,00	59,90
DARTONA	30,00	59,90
MANSSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,90
HANG ON GP (JAP)	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	30,00	59,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
SEGA RALLY (US)	50,00	79,90

SEGA SATURN AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	30,00	59,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DARTONA	30,00	59,90
MISSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOALS	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,90
HANG ON GP (JAP)	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	30,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
SEGA RALLY (US)	50,00	79,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	575,00
SHELL SHOCK	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
RAPID RELOAD	59,90
WARHAWK	99,90
WASTORM	59,90
WORMS	99,90
STARBLADE	99,90
PHILOSOMA	99,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
WORMS	99,90
TWISTED METAL	99,90
JUMPING FLASH	59,90
FIFA 96	99,90
ONE SOLDIER	99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	79,90
PANZER GENERAL	99,90
RGB CABLE	49,90
MEMORY CARD	49,90
JOYBOARD	119,90
MOUSE	59,90
CONTROL PAD	89,90
SCSI PAD	89,90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
TOSHINDEN 2 JP	179,90
TWO TENKAKU JP	159,90
THE FIREMEN JP	159,90
NAMCO MUSEUM JP	159,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP	119,90
PGA GOLF 96 US	129,90

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	599,90
SHELL SHOCK	99,90
THUNDERHAWK 2	99,90
THEME PARK	109,90
RAPID RELOAD	99,90
FIFA SOCCER 96	99,90
CASPAR	99,90
VICTORY BOXING	119,90
ALIEN TRILOGY	109,90
THE KARTE	99,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	99,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTELA HANG ON	109,90
VIRTELA RALLY	109,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBI X	99,90
SIM CITY 2000	99,90
VIRTELA FIGHTER 2	109,90
CHAOS CONTROL	99,90
GEX	99,90
JOHNNY BAZOOKA ONE	99,90

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
SHINOBI BEN (JP)	89,90
SHINOBI BEN (JP)	89,90
DR. ROBOTNIK (JP)	119,90
PRETTY FIGHTER (JP)	89,90
VITUA VOLLEYBALL (JP)	89,90
CHEN WAR (US)	119,90
VALORA VALLEY GOLF (US)	119,90
CORPSE KILLER (US)	119,90

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,90
CASPER	99,90
KILLING TIME	119,90
SHOCKWAVE 2	119,90
BUST A MOVE	119,90
PERFECT GENERAL	109,90
KINGDOM FAR REACHES	109,90
PSYCHIC DETECTIVE	119,90
RETURN FIRE 2	89,90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
WARCRAFT 2	99,90
TRIVIAL PURSUIT	79,90
NBA JAM	99,90
SPACE MARINES	79,90
TOWER	109,90
WARRIOR IN TIME	89,90
WOODRUFF	89,90
FRANKENSTEIN	99,90
ALIENS	99,90
MONOPOLY	69,90
AIR POWER	89,90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	109,90
CAESAR 2	99,90
11th HOUR	99,90
DIG	74,90
LEISURE SUIT 1 - 6	99,90
HUGO	69,90
CAPITALISM	89,90
BURN CYCLE	89,90
STARGATE	89,90

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIO WORLD 2	119,90
DONKEY KONG 2	139,90
SECRET OF EVERMORE	109,90
TETRIS 2	119,90
TIM IN TIBET	139,90
CHRONO TRIGGER	139,90
WIZARDRY V	99,90
OBITUUS	99,90
LUFIA	99,90
INTL SUPERSTAR SOCCER 2	139,90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	119,90
BOMBERMAN 3	109,90
CASPER	129,90
PRIMAL RAGE	129,90
RUTTY SQUAD	129,90
FOREMAN FOR REAL	119,90
BATMAN FOR EVER	119,90
DUNGEON MASTER	139,90
SACMAN 2	119,90
LUFIA	99,90
FOCKY N ROCKY 2	129,90
CASTLEVANIA 2	109,90
DEMONS CREST	49,90

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,90
ASTERIX & OBERLIX	69,90
ARCADE CLASSIC 3	69,90
BASEBALL CLASSIC 3	69,90
STAR TREK BEYOND NEXUS	59,90
BOMBERMAN	64,90
STREETFIGHTER 2	69,90
LUFIA 2	69,90
KIRBY'S DREAMLAND 2	69,90

Sega Game Gear	VERKAUF
ST. CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TOME & JERRY	69,90
STARGATE	49,90
WINCE MINIBALL	49,90
MICKEY MOUSE 3	49,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
SUPER COLUMNS	69,90
SONIC DRIFT RACING	69,90

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	129,90
SOCCER GOAL	79,90
BASEBALL STARS	79,90
SOCCER BRAWL	79,90
WORLD HEROES	89,90
FLASHBACK	89,90
BENGOKU 2020	79,90
FATAL FURY 1	59,90
PULSTAR	129,90
KING OF FIGHTERS 95	129,90
PANIC BOMBERMAN	129,90
SIDEKICKS 3	129,90

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,90
FEVER PITCH SOCCER	129,90
PITFALL	129,90
MISSILE COMMAND 3D	129,90
NBA JAM	129,90
FLASHBACK	129,90
BATTLEMORPH (CD)	119,90
PRIMA RAGE	119,90

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL + IMPEG	699,90
FOREST GUMP	49,90
FLASHBACK	79,90
BURN CYCLE	89,90
LOST EDEN	89,90
HOTEL MARIO	139,90
THE LAST CORRID OCTOBER	39,90
STAR TREK NEXT GENERATION	39,90
SADE	39,90
ROCK LEGENDS	49,90
MR. BEAN	39,90
BERTELSMAN LEXICON	729,90

Diverse Neu & Gebraucht	VERKAUF
SUPER NINTENDO KONSOLE	189,90
LEINE KONSOL PAD	29,90
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	29,90
SNES ASCII PAD	49,90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99,90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79,90
SNES ARCADE JOYSTICK	189,90
MEGADRIE 2 KONSOL	89,90
SEGA MOUSE	89,90
SEGA PRO ACTION REPLAY 2	59,90
SONY CONTROL PAD	59,90
SONY EXTENSION CABLE	29,90
SONY MOUSE	59,90
SONY MEMORY CARD	49,90
SATURN CONTROL PAD	49,90
PRO. ACTION R. SATURN	99,90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	69,90
LEINE KONSOL PAD	99,90
JOYBOARD SATURN	99,90
CDI ROLLERCONTROLLER	119,90
CDI INFRA ROT PADS	119,90
JAGUAR MAX CYBERMORPH (GEBR.)	99,90
BACK-UP RAM	99,90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59,90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39,90
3DO KONSOL PAD	99,90
3DO INFRA ROT PADS	119,90

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !
Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzögl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen
Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten
Porto (Inland) : 6,00DM
Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland) : 15,00DM

Öffnungszeiten
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information
Komplette Preislise gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme
0541-66016
-66017
FAX. : 0541 - 66015
ENDE APR. JAP. ULTRA 64 DT. SEPT.96

NINTENDO
ULTRA 64 JAPAN
Next Generation Konsolen
SONY PLAYSTATION DT
Ohne Spiel **575,- DM**
SEGA SATURN DT
Ohne Spiel **599,- DM**
NEO GEO CD
Ohne Spiel **399,- DM**
GOLDSTAR 3 DO
mit **699,- DM**
DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährt Metropolis GmbH keine



Super Mario RPG

Am 9. März erschien in Japan das SNES-Spiel des Jahres. Nintendo und Squaresoft schufen in Zusammenarbeit eines der grafisch und spielerisch besten Adventures überhaupt. Natürlich hat sich Tet viele Nächte damit um die Ohren geschlagen und berichtet, ob Super Mario auch als Rollenspiel-Held überzeugen kann.



Viele bekannte Gesichter in ungewöhnlicher isometrischer Perspektive trifft Ihr im Super Mario RPG

Soul Edge

Kaum steht Tekken 2 zumindest als Import-Version in den Läden, schon überrascht uns Namco mit dem nächsten Hammer. Das Automaten-Original dieses Prügelhits basiert auf Playstation-Hardware und zeigt deshalb recht gut, was wir von der Heimversion erwarten können. Acht Kämpfer treten mit Schwertern, Messern und Lanzen in phantastisch animierten Arenen gegeneinander an, mehr verraten wir Euch im ausführlichen Preview.



Was erhält man, wenn man Tekken und Toshinden miteinander mixt? Soul Edge!

Ausgabe 5 / 96
erscheint am
24. April

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egball
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431.613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Assistenz: Petra Stübinger (962)

Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementspreis: 6S 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5800 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quad (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quad, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



Terry Pratchett's

DISCWORLDTM

"Discworld ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll - was will man mehr?"

Video Games, 90 %

"Wer [...] Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen."

Fun Generation, 8 von 10

"... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln ..."

TV Today

"... ein echter Adventure-Knaller ..."

Play Time, 89%

**KOMPLETT
IN DEUTSCH**

Mit der
Synchronstimme von
Tom Hanks, Eric Idle
und Bill Murray




PERFECT 10

productions



Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.



Auge in Auge mit Deinem
schlimmsten Alptraum!
Und du bist ganz allein...

„Wer eine PlayStation
besitzt, kommt an diesem
Spiel nicht vorbei!“

WERTUNG 87% (VIDEO GAMES 3/96)

„Dieses geniale 3D Spiel dürfte
ein Megahit werden, zu dem
ich nur sagen kann: kaufen!!!“
WERTUNG 90% (MEGA FUN 3/96)

„Neben Star Wars die verkaufs-
trächtigste Lizenz schlechthin und
auch ein potentieller Longseller.“
WERTUNG 90% (FUN GENERATION 3/96)

ALIEN™ TRILOGY



DEMNÄCHST AUCH FÜR SATURN UND PC CD-ROM

Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1992, 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

